THE SECRET OF MONKEY ISLAND™

LIBRO DE PISTAS

LUCASFILM GAMES



Los secretos de The Secret of Monkey Island™



Créditos

Libro de Pistas por Jim Current
y Bret "Egg" Mogiefsky
Editado por Andrea Siegel,
Kirk Roulston
y Judith Lucero
Producido por Stacey Lamiero, Carolyn
Knutson y Mary Bihr
Con la asistencia y apoyo moral
de Bret Barret, Aaron Muszalski
y los demás verificadores.
Diseñado por Mark Shepard.
Mapas por Bill Eakin.
Verificación principal
por Judith Lucero
y Kirk Roulston.

Vicepresidente y Director General de
Lucasfilm Games,
Stephen D. Arnold.
Director Gerente, Doug Glen.
Director de Operaciones, David Fox.
Director de Marketing, Stacey Lamiero.
Relaciones Públicas, Betsy Irion.
Apoyo Administrativo por Wendy Bertram,
Meredith Cahill, Alexa Eurich,
Paula Hendricksen, Debbie Rato,
Andrea Siegel y Lisa Star.

The Secret of Monkey Island™ fue
creado y diseñado por
Ron Gilbert.
Escrito y programado por
Dave Grossman,
Tim Schafer y Ron Gilbert.
Fondos por Steve Purcell, Mark
Ferrari y Mike Ebert.
Animación por Steve Purcell,
Mike Ebert y Martin Cameron.
Música Original por Michael Land,
Barney Jones y Andy Newell
(de earwax productions) y Patrick
Mundy.
Sistema Historia "SCUMM" por Ron
Gilbert, Aric Wil Munder
y Brad Taylor.
Producido por Gregory D. Hammond.

Créditos **4**

Introducción **6**

Sección de Pistas **9**

Mapa de Mêlée Island™ **34**

Bosque de Mêlée Island™ **36**

Plano del Barco Pirata **37**

Mapa de Monkey Island™ **38**

Plano del Barco Fantasma **40**

Lista de Insultos/Respuestas **41**

Lista de Objetos Utiles **43**

Las Memorias de Guybrush Threepwood:
Una Introducción a Monkey Island **49**

Cosas para Probar **62**

¡Bienvenido seas a los secretos de The Secret of Monkey Island™!

Este Libro de Pistas está dividido en varias secciones: la sección de las pistas es la más práctica en caso de que no encuentres la solución a un problema específico. Pasa a la sección de pistas que corresponda al enigma, busca la pregunta problemática y utiliza la tira roja decodificadora (incluida en el paquete) para leer las pistas. Las pistas están organizadas de tal manera que la primera pista que corresponda a cada respuesta proporcionará un mínimo de información para poder resolver el problema.

No obstante, podría llegar a ser toda la información necesaria para que puedas encontrar la solución a tu problema. Si la primera pista no te sirviese de mucho, sigue leyendo a través de las líneas de las pistas. Cada una de las pistas será más específica consecutivamente hasta llegar a la última, la cual te explicará exactamente lo que has de hacer para resolver el problema.

La sección de mapas te ayudará para que puedas moverte a través de la isla y para que puedas fijarte en zonas que se te hayan podido escapar. La sección de los insultos te ayudará en la prueba de lucha con espada, proporcionándote las respuestas adecuadas a cada insulto. Estas respuestas te permitirán vencer a tu oponente en una lucha con espada. Esta lista será especialmente útil si no puedes vencer al Sword Master. La lista de los objetos te indicará el lugar dónde están ubicados en el juego y la utilidad de los mismos. Esta lista contiene las soluciones de la mayoría de los problemas del juego, y por ello aconsejamos que no abuses de la misma si deseas solucionar los problemas por tu cuenta.

La siguiente sección del libro contiene la historia publicada por Guybrush Threepwood tras finalizar su aventura en Monkey Island™. Es una guía completa que te llevará a través del juego paso a paso. Es muy útil si no dispones de tiempo para jugar **The Secret of Monkey Island,** pero sí deseas ver la mayoría de los acertijos y los gráficos. Ten en cuenta que la guía no te enseñará todo, más bien muestra una forma de poder contemplar el juego.

La última sección del libro es un listado de algunas "opciones" añadidas por los diseñadores del juego. Estas no son esenciales pero son interesantes y divertidas. Esta sección será muy útil si guardas un disco que contenga los juegos que fueron salvados durante la trayectoria del **Secreto de Monkey Island.**

En este libro encontrarás la experiencia y los conocimientos de todos los probadores de Lucas Film que trabajaron con **The Secret of Monkey Island.** Utilízalos sabiamente y diviértete en Monkey Island™.



Primera parte: Las tres pruebas

¿Debería hablar con los piratas del Scumm Bar?

Te podrán dar algunas pistas sobre la situación actual en Mêlée Island™.

Si haces las preguntas adecuadas, el pirata que se encuentra al lado de la puerta empezará a cotillear sobre la Gobernadora.

El pirata en la mesa del centro te podrá dar más información sobre el temido pirata LeChuck.

El perro situado al lado de la cortina te lo podrá contar todo. Posee direcciones detalladas a varios puntos de interés, una lista completa de los objetos que puedes necesitar y la ubicación de los mismos, al igual que un análisis exhaustivo de todos los problemas y sus soluciones. Hablas canino, ¿verdad?

Habla con los jefes pirata en la habitación del fondo, al otro lado de la cortina.

¿Qué debo decirles a los jefes pirata?

Primero, diles que quieres ser pirata. Te indicarán brevemente lo que has de hacer para poder cualificarte.

Ahora puedes preguntarles más información sobre las tres pruebas. Estáte atento a lo que te puedan decir ya que cada una de las explicaciones contiene muchas pistas.

A veces, si tienes problemas con alguna de las pruebas, podrás volver a los jefes para obtener más información.

¿Dónde conduce la puerta de al lado de la chimenea?

A la cocina.

¡El cocinero no me deja entrar por la puerta de al lado de la chimenea!

De vez en cuando sale para echar un vistazo a los piratas de la entrada.

Si intentas entrar en la cocina mientras el cocinero esté en la habitación posterior, no te dejará pasar...

...pero si esperas a que haya pasado la cortina, y a que haya entrado en el cuarto de la entrada, no podrá verte ni pararte.

¿No debería emborracharme con el grog de la cocina?

¿Le has preguntado a los jefes pirata cuales son los ingredientes?
¿Estás seguro de querer beberlo?

De todas formas, aún no te has cualificado como pirata. Cada cosa a su tiempo...

Pero recuerda dónde está situado, puede ser útil en el futuro.

¿Qué necesito de la cocina?

Todo lo que te puedas llevar.

Recoge la cacerola debajo de la mesa, y la carne encima de la mesa.

Asegúrate de coger el pez del pequeño muelle exterior.

Quiero ese pez.

Entonces tendrás que deshacerte de la gaviota.

Intenta dar un paseo por el muelle, quizá puedas asustarla.

Camina hacia el final del muelle gira hacia la derecha y dale un pisotón al tablón hasta que la gaviota salga volando. Vuelve a hacerlo una y otra vez. Coge el pez antes de que vuelva la gaviota.

¿Qué he de decirle al ciudadano de Mêlée?

Dile que una vez conociste a un barbero llamado Dominique. Te ofrecerá un mapa.
Lógicamente, necesitarás dinero.

¿De qué sirve hablar con los hombres de baja moral?

Tienen muchos conocimientos sobre ratas y circos.

Te entregarán dos doblones si aceptas las actas de la última reunión APA de Mêlée Island™.

¿De qué sirve el pollo en la tienda Vudú?

No es útil de forma inmediata..., pero tal y como dice Guybrush, "Un pollo con una polea en el medio tendrá que servir para algo".

Utilízalo para deslizarte por el cable hacia la trampa turística de Meathook.

Verás que tiene otra utilidad una vez que abandones Mêlée Island™.

¿Qué he de decirle a la adivina?

Lo que quieras.

Quizás quieras preguntarle sobre tu futuro.

¿Tengo que completar las pruebas en el mismo orden especificado por los jefes piratas?

No, puedes resolverlas en el orden que te plazca.

¿Dónde puedo encontrar un mapa del tesoro?

Tendrás que comprárselo al ciudadano de Mêlée, el tipo sospechoso de la esquina.

Dile que una vez conociste a un barbero llamado Dominique. Te ofrecerá un mapa.
Lógicamente, necesitarás dinero para poder pagarlo.

¿Cómo puedo obtener una espada?

Debes comprársela al tendero.

La espada está ubicada encima del baúl, cerca del mostrador de la tienda.

Coge la espada. Pregúntale al tendero sobre la espada. Necesitarás dinero.

Estoy sin blanca. ¿Dónde puedo conseguir dinero?

En las afueras del pueblo.

Hay un circo que está buscando voluntarios.

Ve a la explanada y habla con los Hermanos Fettucini.

Los Hermanos Fettucini dicen que necesito un casco. ¿Dónde está?

No es que necesites un casco en sí. Necesitas una especie de casco.

Algo que ya tengas a mano podrá servir de casco.

Utiliza la cacerola de la cocina del Scumm Bar.

Estoy forrado, ¿y ahora qué?

Gasta hasta el último céntimo.

El tendero tiene casi todo lo que necesitas.

El ciudadano de Mêlée te podrá vender un mapa para la búsqueda del tesoro.

Compra la espada y la pala del tendero.

PRIMERA PRUEBA: DOMINANDO LA ESPADA

Tengo una espada. ¿Cómo aprendo a usarla?

Alguien en la isla te podrá enseñar.

El Capitán Smirk te podrá entrenar. Vive en la casa al Sur de la isla.

Cuando intento ir hacia las luces o a la casa, un duende me detiene. ¿Cómo puedo pasar?

El duende quiere que le entregues algo, y te describirá lo que quiere.

Piensa como un novelista de misterio.

Un arenque: una estratagema, una artículo que atraiga la atención pero que no sea realmente importante.

Entrégale el pez (del muelle situado detrás de la cocina del Scumm Bar).

El Capitán Smirk me rechaza constantemente. ¿Cómo puedo conseguir que me entrene?

Sé un valiente. Manténte firme.

Quiere dinero a cambio de sus servicios.

Enséñale tu espada.

Dile que quieres ser como el Sword Master, y luego insiste en que eres un hombre... hasta que te acepte y te entrene.

¿Cómo puedo practicar la lucha con espada?

Tienes que pelearte con los piratas que encontrarás en los caminos de la isla.

Podrás parar a los piratas si te cruzas en su camino. El primer cruce desde el puesto de observación es un buen punto de encuentro (ver mapa de Melée Island en la página 34).

Los piratas no pararán a no ser que estés inmóvil y se crucen en tu camino.

¡Los piratas me vencen constantemente!

Cada vez que un pirata utilice un insulto o una respuesta que no hayas oído previamente, será añadida a tu repertorio.

Intenta perder algunas peleas para así poder oír buenos insultos, seguidamente busca otra pelea y utiliza esos insultos para poder conocer las respuestas correctas.

Puedes leer la página 41 para asegurarte de que dispones de las respuestas correctas a cada insulto.

¿Dónde está el Sword Master?

En el bosque.

Seguramente no puedas atravesar el bosque por tu cuenta. Necesitarás un guía.

El tendero sabe dónde vive el Sword Master.

Dile al tendero que quieres ver al Sword Master, luego síguele cuando salga de la tienda a buscarle.

¿El Sword Master dice que no merece la pena luchar conmigo?

Aún no merece la pena.

¿Te han entrenado ya?, y ¿has practicado el Arte de la lucha a espada con los piratas?

Podrás entrenarte en la casa del Capitán Smirk al Sur de la isla.

Lucha con los piratas que se pasean por la isla hasta que uno de ellos te diga, "eres lo suficientemente bueno para luchar con el Sword Master".

¡Siempre me gana el Sword Master!

A lo mejor necesitas más práctica.

Puede que tus respuestas funcionen con sus insultos aunque no las hayas oído antes. Tendrás que ser creativo.

Si quieres, puedes mirar el cuadro de insultos del Sword Master en la página 42 para así poder usar las respuestas correctas con los insultos del Sword Master.

SEGUNDA PRUEBA: EL HURTO

¿Dónde está el ídolo?

La Gobernadora lo tiene en su mansión.

Su mansión se encuentra al otro lado del pueblo, pasado el muelle, pasado el arco, calle arriba, doblando la esquina, calle abajo, pasando el precipicio, pasando los caniches piraña asesinos y a la derecha.

¿Cómo puedo pasar los caniches piraña asesinos?

Seguramente les guste la carne.

Puedes añadir "sazonador" a la carne que encontrarás en la cocina del Scumm Bar.

Coge un pétalo de las flores amarillas en el bosque, úsalo a la carne y ofrece la carne a los caniches. No te preocupes, no morirán.

Necesito otro trozo de carne. ¿Dónde puedo conseguirlo?

De vez en cuando, el cocinero saca otro trozo de carne.

Hecha un vistazo en la cocina del Scumm Bar.

¿Qué debo hacer una vez que esté dentro de la mansión?

Abre la puerta de la izquierda de Guybrush. Entra.

Relájate y disfruta del espectáculo.

Necesito una lima. ¿Dónde puedo conseguir una lima?

¿Has intentado preguntar en el pueblo?

Habla con Otis en la prisión.

Acepta el pastel que te ofrezca. Te vendrá de perlas.

Abre el pastel.

¡No puedo hablar con el prisionero!

Sí puedes, pero es un tanto desagradable.

El prisionero necesita un buen lavado de boca.

Un caramelo de menta le vendría muy bien.

Una vez que hayas hablado con el prisionero, habla con el tendero.

Tiene caramelos de menta detrás del mostrador.

Creo que ahora voy a necesitar raticida...

Intenta usar un sustituto.

Puede que lo que funcione con un roedor pequeño funcione con otro tipo de roedor pequeño.

Dale a Otis el repelente de ardillas (obtenido en tu visita a la mansión).

Otis me ha entregado este pastel rancio. ¿De qué me sirve?

¿Por qué pesará tanto? Por algo será...

Contiene una lima.

Abre el pastel.

Ya he regresado a la mansión pero las puertas están cerradas con llave. ¿Cómo puedo volver a las habitaciones?

No utilices una puerta.

Entra por el agujero de la pared.

Fester me ha arrojado al agua. ¿Y ahora qué?

Guybrush puede estar sin respirar durante diez minutos... ¡Date prisa!

Tendrás que moverte e investigar.

Los objetos que te rodean están fuera de tu alcance. Intenta usar otro método.

Ya tienes todo lo que necesitas para escapar.

Bueno, aún necesitas el ídolo.

Coge el ídolo.

¿Quién está allí arriba en el muelle?

Criminales y delincuentes habituales. No te preocupes por ellos.

TERCERA PRUEBA: EN BUSCA DEL TESORO

¿Dónde puedo encontrar el tesoro?

Necesitarás un mapa para encontrar el tesoro.

El ciudadano de Mêlée en la esquina podrá venderte el mapa del tesoro.

¿Dónde puedo encontrar una pala?

Prueba en la tienda calle arriba.

¿Dónde puedo encontrar dinero?

En las afueras del pueblo.

Hay un circo que está buscando voluntarios.

Ve a la explanada y habla con los hermanos Fettucini.

¡El mapa que he comprado son clases de danza! ¿Qué debo hacer para que me devuelvan el dinero?

No tienes que hacer nada. Ese es el mapa que necesitas.

Los pasos de danza son las direcciones al tesoro.

Ves al bosque y sigue las instrucciones del mapa. Ignora los "Dos-tres-cuatro" (a no ser que te apetezca bailar durante el camino).

"Derecha" e "Izquierda" se refieren al lado derecho e izquierdo de la pantalla.

"Atrás" se refiere a los caminos ubicados en el centro, hacia la parte superior de la pantalla.

He seguido las direcciones del mapa, ¡esta sección del bosque es igual que las demás!

Intenta explorar un poco más. Esta parte del bosque es más grande que las partes donde has estado hasta el momento, anda hacia la derecha.

Si no encuentras la "X", sal del bosque y vuelve a comenzar.

Al entrar al bosque, anda hacia el camino de atrás. Verás que te encuentras en otra sección del bosque... Anda hacia el camino a mano izquierda de la pantalla para entrar a otra parte del bosque... desde ahí, anda hacia el camino al lado derecho de la pantalla. Las demás direcciones son izquierda, derecha, atrás, derecha, izquierda, atrás, y luego camina hacia la parte derecha para ver la zona importante de esa habitación.

Ahora que he encontrado la "X", ¿qué he de hacer?

Empieza a cavar.

"Usar pala con X".

Puedes comprar una pala en la tienda del pueblo.

CUARTA (inesperada) PRUEBA

¿Qué debo hacer una vez que haya completado las tres pruebas?

Dirígete al Scumm Bar y celébralo con los piratas.

¿Qué ha pasado con la Gobernadora?

¡La han raptado!

¿Acaso no te gustaría rescatarla?

Necesitarás un barco y una tripulación para poder navegar hacia Monkey Island™.

¿Dónde consigo el grog?

Se lo puedes preguntar a la adivina.

Date una vuelta por el Emporio de los barcos usados de Stan. Anda hacia las luces en las afueras del pueblo.

¿Cómo puedo comprar un barco si estoy sin blanca?

Hay alternativas para poder financiar una gran compra.

Stan acepta créditos.

El tendero da crédito.

Dile a Stan que te dé crédito y luego ve a ver al tendero.

Estoy en la tienda hablando con el tendero pero no me deja pedirle crédito.

Primero debes hablar con Stan y decirle que te explique cómo funciona lo del crédito.

¿Cómo puedo obtener crédito del tendero?

Ahora eres un pirata. Miente y roba.

Dile al tendero que tienes trabajo, aunque no lo tengas.

Fíjate bien cuando el tendero abra la caja fuerte. (Cuenta los clic y fíjate en la dirección de la manija).

El tendero no se cree que tengo un trabajo.

Recuerda, eres un pirata.

Deshazte del tendero y abre la caja fuerte.

Utiliza la combinación que usó el tendero para abrir la caja fuerte.

¿Cómo puedo deshacerme del tendero?

Distráele con algo que le pueda interesar en el exterior.

Pídele que vuelva a llamar al Sword Master.

¿Cómo puedo abrir la caja fuerte?

Aprende de los demás.

Usa la misma combinación que usó el tendero. Empuja (hacia la derecha), y tira (hacia la izquierda) la manija el mismo número de veces que lo hizo el tendero en cada dirección. Puedes utilizar el botón de la derecha del ratón para ir más rápido... al principio, tendrás que tirar de la manija. Seguidamente, selecciona el mandato "empujar" e inicia la manija utilizando el botón izquierdo del ratón. El mandato "empujar" se convertirá en el verbo y resaltará automáticamente hasta que hayas terminado esa ronda y hasta que utilices el mismo procedimiento para cambiar el verbo al mandato "tirar". Si te equivocas, vuelve a iniciar la cerradura accionando la manija hasta que apunte hacia arriba y haga un pequeño ruido. O podrás hacerlo marchándote de la tienda y volviendo a entrar por la puerta.

Ya tengo una carta de crédito, pero no tengo bastantes doblones para el barco que quiero.

No es suficiente para el precio oficial de ninguno de los barcos que hay ahí.

Podrás regatear con Stan sobre su barco más barato, el que está situado al final del muelle.

Sigue regateando con Stan hasta que acepte tu oferta. ¿Has comprado un coche de segunda mano alguna vez?

No le hagas una buena oferta hasta que no le hayas mareado un poco. Dile que quieres hablar sobre las opciones y dile que no las quieres. Amenaza con marcharte (pero no lo hagas). Sube tu oferta poco a poco, ten paciencia, al final aceptará.

Formando una Tripulación

¿Dónde puedo conseguir una tripulación?

Ya conoces al menos a dos personas de tu tripulación.

Sólo necesitas a tres personas para poder navegar con el barco.

Necesitarás al prisionero, al Sword Master y a Meathook.

Meathook vive en el lado norte de la isla, cruzando el canal.

¿Cómo puedo conseguir que el Sword Master se una a mi aventura?

Sólo tienes que decir que la Gobernadora ha sido secuestrada.

¿Cómo puedo conseguir que el prisionero se una en mi aventura?

No te podrá ayudar mucho desde la cárcel.

Ayúdale a escapar...

¿Cómo puedo sacar al prisionero de la cárcel?

Hay algo que puedes usar para derretir el cerrojo.

Necesitaras un ácido.

Echa grog en el cerrojo de su puerta.

¿Dónde consigo el grog?

Coge una jarra del Scumm Bar, llévatela a la cocina y usa la jarra con el barril.

¿Cómo puedo llevar el grog hasta la prisión? ¡La jarra se derrite!

Seguro que sirven para algo todas esas jarras vacias.

Cuando una jarra esté a punto de derretirse (cuando el inventario ponga "jarra cerca muerte"), cambia el grog a una nueva jarra mediante el comando "Usa" la jarra a punto de morir con jarra nueva.

Podrás llegar a la prisión con dos o tres jarras.

He usado todas las jarras antes de poder llegar a la prisión. ¿Y ahora qué hago?

Vuelve al Scumm Bar y echa un vistazo.

Por muy apenado que esté, el cocinero sigue cuidando el negocio. Encontrarás más jarras vacias en las mesas.

Otis se acaba de marchar. ¡Creí que iba a unirse a mi tripulación!

Y se unirá. Sólo que por el momento está contento de estar en libertad.

¿Quién es Meathook?

Meathook es un tipo con un tatuaje que mola mucho y que vive en el lado norte de la isla, cerca de la costa.

Se unirá a tu tripulación si le convences.

Ya estoy en la costa, pero no puedo llegar hasta la casa de Meathook.

Cable... polea.

Usa el pollo de goma con una polea en el medio con el cable.

¿Cómo puedo convencer a Meathook para que se una a mi tripulación?

Meathook quiere estar seguro de que seas capaz de ser Capitán. Demuéstraselo.

Tienes que impresionarle.

Dile que te enfrentarás a la bestia que tiene encerrada.

Abre la puerta y burla al loro.

He llegado a un acuerdo para comprar el barco y ya tengo a mi tripulación de tres personas. ¿Cómo puedo emprender mi viaje?

Vuelve al muelle. Stan y tus miembros de la tripulación se reunirán allí contigo.

Parte dos: El barco pirata

¡Esto es un motín! ¿Cómo puedo hacerme respetar por la tripulación?

Parecen haber llegado a una decisión firme. ¿Has intentado amenazarles?

Ya veo lo que ha pasado, gracias.

De todas formas, tu tripulación ya no te servirá de mucho.

¿Y ahora que hago?

Intenta explorar el barco.

Recoge todo lo que puedas.

Busca el diario de navegación. Contiene pistas importantes.

El diario de navegación se encuentra en el cajón de la mesilla del escritorio. Abre el cajón, y mira dentro.

¿Cómo puedo abrir el armario del camarote del Capitán?

La llave está escondida dentro de una caja de cereales en un mueble en la galera del barco.

El premio es la llave. Mira el premio para revelar su contenido.

Tengo una receta, pero no puedo encontrar todos los ingredientes. ¿Qué necesito?

Tendrás que pensar en sustitutos.

Ingredientes:	**Substitutos:**
1 rama de canela	rama de canela
4 hojas de menta	caramelos de menta
calavera humana (prensada)	bandera pirata
1 chorro de tinta de calamar	tinta
1 litro de sangre de mono	buen vino
1 pollo vivo	pollo
3 gramos de azafrán	pólvora
1 o más de lo siguiente:	cereales
3 gramos de azufre	
1 o más de los siguiente	
clorhidrato de piridoxina	
oxido de zinc, azufre,	
monohidrato mineral,	
butyl hydrozylanisol	

¿Cómo preparo la receta ahora que tengo todos los ingredientes?

Como la mayoría de las personas... en la cocina.

Utiliza todos los ingredientes en la cazuela que hay encima del fuego en la cocina.

¿Qué he de hacer si me equivoco en la receta? ¿Lo habré estropeado todo?

No te preocupes, cualquier ingrediente que añadas le dará más sabor.

¿Cómo puedo llegar a Monkey Island™?

¿Te acuerdas de los Hermanos Fettucini?

Dispárate por medio el cañón.

¿Puedo hacer algo con este cañón?

Necesitas una mecha, un casco, algo para encender la mecha y un poco de pólvora.

Usa la cacerola pequeña de la cocina como casco.

Usa la cuerda del bodegón como mecha.

Consigue pólvora abriendo los barriletes que están en la parte izquierda del bodegón.

Usa algo inflamable, tal y como la pluma o el mapa del tesoro, en el fuego debajo de la cacerola. Usalo para prender la mecha.

Usa la cuerda con el cañón. Usa la pólvora en la boquilla del cañón. Usa la masa inflamable en la mecha. Usa la cacerola.

Si te resulta difícil siguiendo estas instrucciones, usa la cuerda con el cañón, usa la pólvora con la boquilla del cañón, quédate cerca del cañón y usa la cacerola. Si tienes una masa inflamable, se realizará el disparo automáticamente.

Tercera parte: Monkey Island™

Yu he llegado a la isla., ¿Y ahora qué?

Encuentra el escondrijo de LeChuck y rescata a la Gobernadora.

Explora un poco. Aventúrate por la jungla.

¿Cómo puedo usar la barca de remos?

No puedes usarla hasta que no hayas explorado la isla.

La barca no tiene remos...

...pero seguramente podrás encontrar remos en algún lugar de la isla.

Tendrás que coger los remos de la grieta.

¿Por qué hay tantos memos? ¿Son importantes?

Lee todos los memos y estate atento a las pistas.

¿Qué puedo hacer en la grieta?

Tienes que conseguir los remos que están situados en el fondo de la grieta.

Necesitarás cuerda para poder bajar...

Hay una cuerda en el fuerte del volcán.

Hay otra cuerda en el estanque.

Usa una de las cuerdas con la rama del árbol (eso servirá para que puedas bajar a mitad de camino), y usa la otra cuerda con la raíz robusta.

He llegado al estanque ¿Qué hago con el hombre que está colgado?

Tiene algo que necesitas... una cuerda, enredada en su mano.

No puedes alcanzarle. Pero sí podrías intentar bajarle.

Fíjate en cómo está amarrada la cuerda al tronco...

Tendrás que llenar el estanque con agua, para así poder levantar el tronco y bajar el cadaver al suelo. Entonces podrás coger la cuerda.

Puedes llenar el estanque si vuelas la presa en el cauce del río.

¿Cómo puedo destruir la presa?

Puedes hacerla explotar.

Necesitarás la pólvora y el catalejo del fuerte.

Usa la pólvora en la presa... y enciéndela.

Hay una forma obvia... una forma inteligente.

Mira la roca que sujetaba la nota.

Puedes usar la piedra de mechero con algo metálico (tal y como el compás magnético) para hacer una chispa.

O puedes usar la lente del catalejo.

Abre el catalejo. Sitúate cerca de la pólvora.

Usa la lente con el sol. Espera y verás.

¿Cómo es que Toothrot es tan pesado? ¿Qué debo hacer con él?

Está apenado, y no ha podido hablar con nadie durante muchos años.

¿Has intentado hacerte amigo suyo? Es tímido, y puede que te cueste un poco.

Toothrot tiene información sobre el paradero de LeChuck.

... y una llave que necesitarás...

... Pero tendrás que convencerle para que te ayude.

Toothrot quiere que los nativos le devuelvan su recolector de plátanos. Búscalo y devuélveselo.

He llegado al fuerte. ¿Qué puedo hacer aquí?

Puedes coger cosas.

Hay tres objetos que vas a necesitar.

La cuerda, el catalejo, y...

... la pólvora.

Vuelca el cañón para así poder obtener la pólvora.

¿Qué puedo hacer por el mono?

Te puede ayudar a llegar al escondrijo de LeChuck.

Pero no hará nada por ti...

...a no ser que empiece a confiar en ti.

A los monos les gustan los plátanos...

Podrás encontrar un plátano en la playa dónde llegaste.

Hay una forma de poder tirar otros dos plátanos del árbol en la playa.

Y hay dos plátanos más en el pueblo nativo en la zona Norte de la Isla.

Si le das al mono los cinco plátanos, te seguirá.

¿Cómo es que el mono deja de seguirme después de un rato?

Aún no confía en ti.

Si sólo le das uno o dos plátanos, va a perder interés por ti.

Para poder convencerle para que te siga, has de darle cinco plátanos.

Puedes encontrar un plátano en la playa donde llegaste.

Hay una forma de poder tirar otros dos plátanos del árbol en la playa.

Y hay otros dos plátanos en el pueblo nativo en el lado Norte de la Isla.

¿Dónde he de llevar al mono?

¿Has estado ya en la Cabeza de Mono?

Está en la explanada, en la península redonda en la zona este de la isla. Llévale allí.

Si aún no sabes qué hacer con el mono, piensa cómo poder llegar al otro lado, donde la cabeza.

Estoy en el cauce del río. ¿Y ahora qué?

¿Has buscado otros caminos?

Hay unos peldaños en el otro lado del río. Sube por ellos.

¿Qué puedo hacer con el Arte Primitivo?

Admíralo.

Intenta moverlo empujando y tirando.

Es divertido, ¿verdad?

Si aún no sabes de qué va el tema, presta atención a la siguiente pregunta.

Estoy en la vista panorámica encima del cauce del río. ¿Qué puedo hacer aquí?

Puedes observar la vista tan bella.

¿Te has fijado que el Arte Primitivo está justo debajo de ti?...

...hay una piedra solitaria justo en el borde.

Empuja la roca hacia abajo.

No está mal, ¿verdad?

Ahora baja e intenta apuntar a algo.

Ahí está tu barco...

... y el platanero en la playa donde llegaste.

Desde su posición original, tira dos veces del Arte Primitivo. Echa una roca desde arriba y deberías dar al platanero. Si no le das, intenta apuntar de nuevo (puedes usar el catalejo para ayudarte), y tira otra roca.

¿Cómo puedo obtener más de dos plátanos del árbol?

Los otros plátanos aún no están maduros como para poder tirarlos del árbol.

Tendrás que encontrar más plátanos en algún otro lugar.

Intenta mirar en el pueblo al otro lado de la isla.

Ahora la roca está en el Océano. ¿Dónde puedo obtener otra roca?

Todavía quedan un montón de rocas ahí arriba.

Coge una.

¡Ay, Noo! He hundido mi barco. ¿Y ahora qué?

Seguro que tu tripulación se ha levantado por fin de esas sillas en la cubierta...

Ya no necesitarás el barco (ni la tripulación).

¿Cómo puedo pasar al otro lado de las montañas? Quiero explorar el otro lado de la Isla.

Tus habilidades de montañismo aún no están muy definidas...

...Y puesto que no vas a poder cambiar tus habilidades de montañismo durante este juego, no podrás superar las montañas. Olvídate de poder cruzarlas.

Hay otro método para poder llegar al otro lado de la Isla...

Si tuvieses unos remos, podrías usar la barca.

¿Dónde está la gran Cabeza de Mono?

Está en una explanada en la península redonda en la sección este de la Isla.

Estoy en la verja que protege la Cabeza de Mono. ¿Cómo puedo superarlo?

Mira los postes tótem. ¿Tienen algo de especial?

Tira de la nariz del poste tótem izquierdo y se abrirá la puerta de la verja...

...pero se volverá a cerrar al dirigirte hacia él. Necesitarás que alguien te sujete la nariz.

Un mono podría columpiarse desde esa nariz...

...pero primero has de conseguir que te siga hasta allí.

Vuelve a las preguntas sobre el mono si no sabes cómo hacerlo. Con el mono a tu lado, tira de la nariz, y dirígete a la verja.

El mono te copiará y tirará de la nariz mientras pasas por la verja.

¿Cómo puedo entrar dentro de la gran cabeza de mono?

Necesitarás una llave. Los nativos tenían esa llave, pero se la han prestado a alguien...

...La tiene Herman Toothrot.

...y Herman Toothrot no piensa devolverla a no ser que los nativos le devuelvan su recoge-plátanos.

Tendrás que conseguir el recoge-plátanos de los nativos y devolvérselo a Herman.

Herman te entregará la llave para que se la puedas devolver a los nativos, y estamos seguro de que así lo harás...

...una vez que la hayas usado.

Estoy en el Pueblo Nativo. ¿Cómo puedo entrar en la choza que está cerrada con llave?

No te preocupes. Te encontrarás ahí dentro antes de lo que esperas.

Coge los plátanos del cuenco de frutas. Ahora sal del pueblo.

Me han cogido los nativos. ¿Qué he de hacer?

Seguramente no tengas lo que buscan (de momento). Deja que los nativos te encierren en la choza prisión.

Estoy encerrado en la choza-prisión. ¿Cómo puedo salir de aquí?

¿Ves esa calavera en el medio del suelo?

Cógela.

¿Ves el tablón que está suelto debajo de donde estaba la calavera?

Empújalo. Puedes escapar a través de la apertura en el suelo.

He encontrado el recoge-plátanos de Toothrot, pero no puedo salir de la choza con él. El recoge-plátanos no cabe por la apertura del suelo.

Tendrás que sacarlo por la puerta...

...pero no podrás salir por la puerta hasta que no llegues a un acuerdo con los nativos.

Averigua qué es lo que buscan los nativos.

Entrégaselo, y podrás salir por la puerta grande (nunca mejor dicho).

¿Qué es exactamente lo que quieren los nativos?

Quieren algo para poder ofrecérselo al Dios Mono.

¿Has estado ya en la Gran Cabeza de Mono?. (No es la Gran Cabeza de Mono del Pueblo).

Los ciudadanos ya le han dejado ofrendas al Dios Mono en el pasado.

Mira detenidamente a las ofrendas.

Coge el mini-ídolo y dáselo a los nativos, para que se lo puedan ofrecer de nuevo al Dios Mono.

De acuerdo, tengo la llave de la Cabeza de Mono y me encuentro cerca de la Cabeza. ¿Cómo puedo usar la llave?

Mira cuidadosamente la llave. ¿A qué se parece?

¿Y qué hay al lado de la Gran Cabeza de Mono?

Eso es, una oreja gigante de mono.

Utiliza la llave para la Cabeza de Mono en la oreja gigante del mono.

Ya estoy dentro de las catacumbas debajo de la cabeza. ¿Hacia dónde me dirijo?

Busca a LeChuck.

Ya estoy dentro de las catacumbas. Es horrible. Y estoy perdido.

Los nativos saben pasar por el laberinto. Si no se lo has preguntado hasta el momento, no sigas leyendo.

Utiliza la Cabeza del Navegante.

Siempre que te quedes parado un momento, la Cabeza empezará a girar y mirará hacia la dirección indicada para poder viajar a través de las catacumbas.

También puedes mirar la Cabeza del Navegante. Guybrush te dirá en qué dirección cree que deberías dirigirte.

¿Dónde puedo conseguir la cabeza del Navegante?

La tienen los nativos. Primero tendrás que hacer amistad con ellos.

Los nativos no te la darán porque no tienen una de recambio. Si pudiesen conseguir otra Cabeza, posiblemente te entregarían la Cabeza que poseen actualmente.

Algo que te entregó Stan en el muelle en Mêlée Island TM podría ayudar...

Entrega a los nativos el folleto titulado "Cómo avanzar en la navegación".

Me estoy perdiendo con el navegante, voy de un lado a otro.

Confía en la Cabeza. Sabe lo que está haciendo.

Las catacumbas se han creado de tal forma que no tienen sentido.

Simplemente sigue la cabeza, y encontrarás tu objetivo. Tardará un rato. Admira el escenario.

He encontrado el barco fantasma, pero me echan constantemente. ¿Cómo puedo pasar a escondidas a través de los fantasmas?

Los nativos te dieron una pista.

Hay algo más sobre esa cabeza...

Tendrás que ponerte el collar de la Cabeza del Navegante.

Tendrás que hablar con la Cabeza del Navegante.

Tendrás que hablar con la Cabeza del Navegante para convencerle de que te entregue el collar.

Si le pides a la cabeza de forma educada que te entregue el collar cinco veces seguidas, te entregará el collar.

Si estás más seguro de ti mismo, se lo puedes pedir una vez y luego amenazarle hasta que te lo entregue.

Una vez que te lo haya dejado, utiliza el collar y entra en el barco.

¿Cómo puedo abrir la puerta a mano derecha de la cubierta del barco sin que me cojan los fantasmas?

Chirría.

No dejes que chirríe.

Tendrás que lubricarla para que no haga ruido. Encontrarás grasa en algún lugar del barco...

...debajo de la escotilla cerrada con llave en la habitación que se encuentra debajo de la cubierta.

¡Y qué me dices de la habitación con los cerdos y con los pollos!

Necesitarás algo de esa habitación...

Algo muy pequeño.

Intenta coger uno de los pollos.

Ya tienes una pluma fantasma

¿Puedo hacer algo con el fantasma que está durmiendo?

Esa botella de grog te podrá venir bien...

Si puedes interrumpirle el sueño, puede que suelte la botella.

Intenta hacerle cosquillas.

¿Qué puedo usar para hacerle cosquillas a un fantasma?

Puedes usar una pluma fantasma de los pollos fantasma.

Usa la pluma fantasma en sus pies, y soltará la botella (tendrás que hacerle cosquillas dos veces).

¿Hay alguna forma de poder abrir el baúl que resplandece.

Sí.

Necesitarás herramientas.

Las herramientas se encuentran en la habitación a mano derecha de la cubierta del barco, detrás de la puerta que chirría.

¿Cómo puedo abrir la escotilla cerrada con llave?

Hay una llave en el alojamiento de LeChuck.

Hay una forma de poder obtener la llave sin atraer la atención de LeChuck.

Pero tendrás que atraer a la llave.

La llave es de acero.

Usa la brújula magnética con la llave.

¿Cómo puedo pasar por donde esta esa rata?

Todos sus amigas están borrachas.

Coge la jarra de grog del miembro de la tripulación que está durmiendo y échasela en el plato.

¿Qué he de hacer con las herramientas fantasmas?

Las puedes usar para sacar clavos, romper sillas, sacar tornillos, cortar cuerdas, disolver pegamentos y derretir las soldaduras de metal.

Utiliza las herramientas fantasma en la caja que resplandece en la bodega.

¿Qué hago una vez que tenga la raíz vudú?

Sal del barco.

De momento no tienes que hacer nada más en el barco.

Vuelve y convence a los nativos para que te hagan su pócima de raíz vudú.

¿Cómo puedo sacar a la Gobernadora del barco?

De momento no puedes. Primero deberías ir armado con el jugo de la raíz Vudú.

¿Qué debo decirle al fantasma al final de las catacumbas?

Se amable con él. Es difícil intimidar a una persona muerta.

Pregúntale dónde ha ido el barco fantasma.

Averigua dónde se va a celebrar la boda.

Cuarta Parte: ¡Guybrush se lía a golpes!

¿Qué hago con el fantasma en el muelle?

Lo que quieras.

Pulverízale con la botella mágica de seltz.

¿Y qué hago con el fantasma de la esquina?

Podrás darle esquinazo si entras por la puerta a mano izquierda del arco.

O puedes pulverizarle con la botella mágica de seltz.

¿Qué le digo a LeChuck una vez que se haya marchado la Gobernadora Marley?

Podrías intentar no enfadarle...

...pero no funcionará. LeChuck se enfadará digas lo que digas. Recuerda, le acaban de dejar colgado en el altar.

¡AY, NOO!, Me está golpeando por toda la isla Y he perdido mi botella mágica de seltz. ¿Qué puedo hacer?

Puedes buscar un sustituto de la botella de seltz en algún otro lugar de la Isla.

Stan ha llenado su máquina con otras bebidas aparte del grog sin cafeína.

Espera que te golpee hasta el astillero de Stan. Hay cerveza de raíz en su máquina de grog.

LeChuck me ha golpeado antes de que pudiese coger la cerveza de raíz. ¿Qué debo hacer?

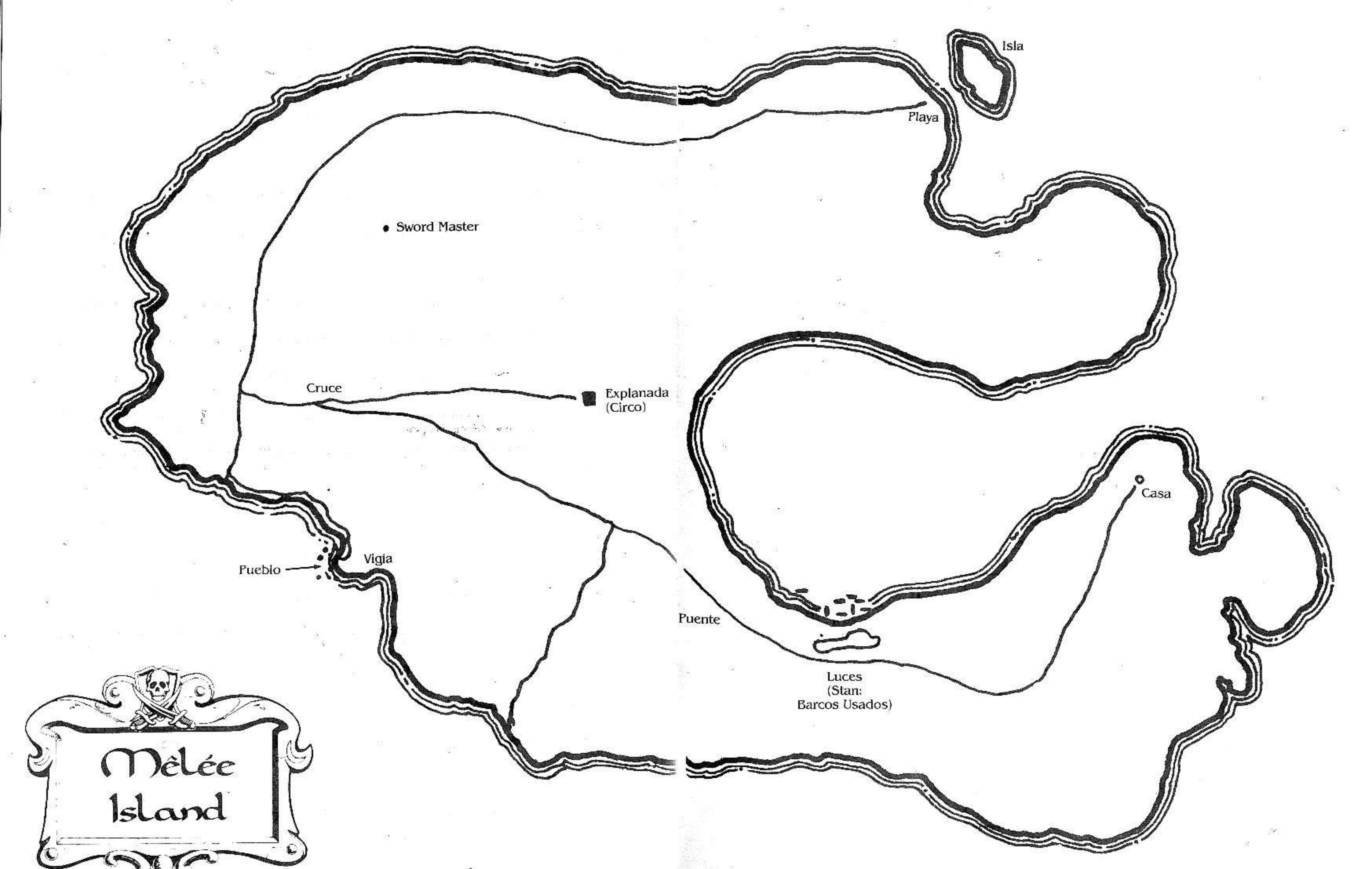
Tendrás otra oportunidad cuando el tour pugilista de LeChuck te devuelva al astillero de Stan.

Espera a que te golpeen de nuevo hacia el astillero de Stan y vuelve a intentarlo.

¿Qué hago con la botella de cerveza de raíz?

¿Qué hubieses hecho con la botella de seltz?

Usa la cerveza de raíz con LeChuck.



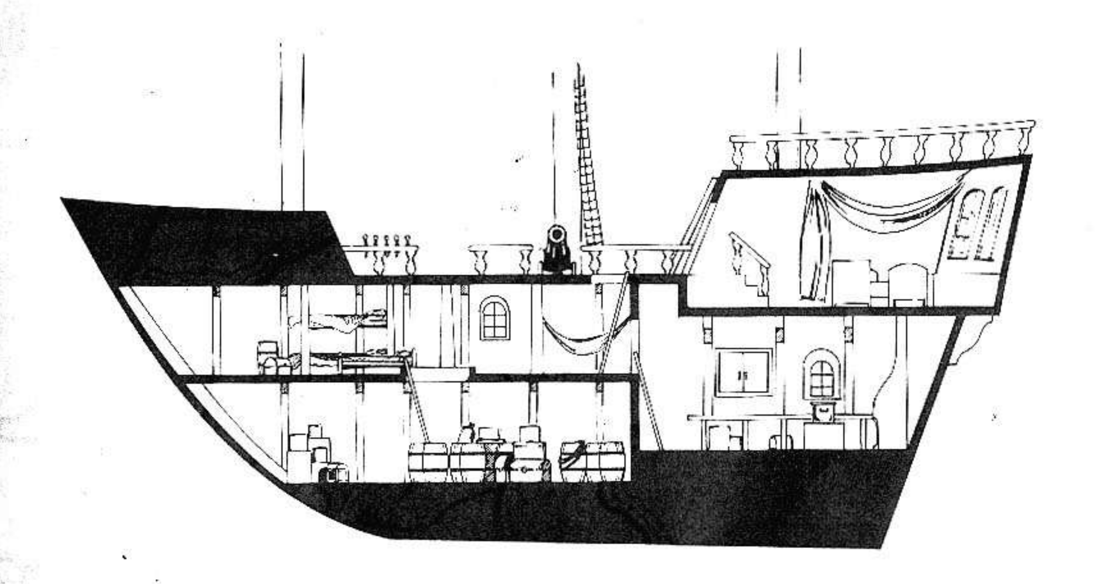
Isla
Playa
Sword Master
Cruce
Explanada
(Circo)
Casa
Pueblo
Vigia
Puente
Luces
(Stan:
Barcos Usados)
Mêlée
Island

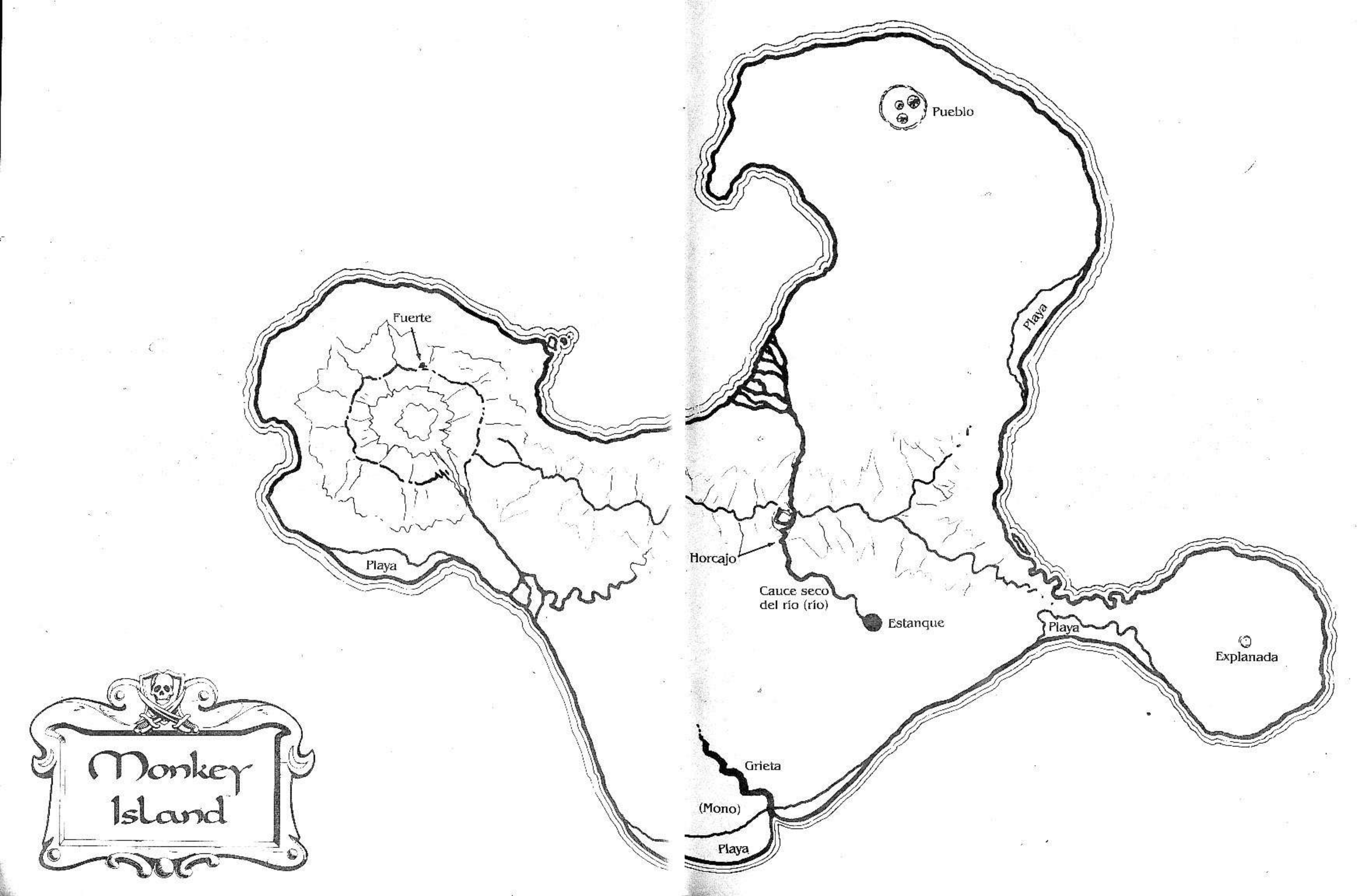
Bosque

Habitación del tesoro

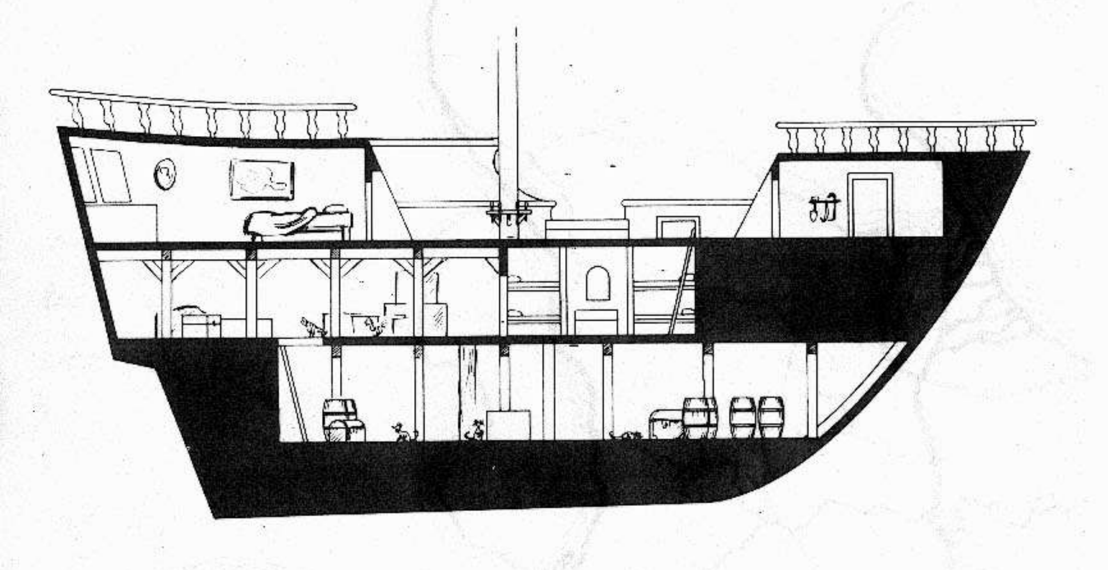
Casa del Sword Master

Barco Pirata




Pueblo
Fuerte
Playa
Horcajo
Cauce seco
del río (río)
Estanque
Playa
Playa
Explanada
Grieta
(Mono)
Playa
Monkey
Island

Barco Fantasma



Insultos y respuestas

Los siguientes cuatro insultos no sirven para nada y sus respuestas son inválidas:

Insulto	Respuesta
¡Qué feo eres!	¿Ah sí?
¡Vaya idiota!	Yo soy cola, tú pegamento.
¿Y te crees que eres un pirata?	Mira como tiemblo.
¡Me rindo, tú ganas!	Me rindo, ¡tú ganas!

Los siguientes insultos y respuestas los irás obteniendo entrenándote y luchando con los piratas que andan por la isla. Sirven para vencer a los piratas que caminan por la isla. También se podrán usar cuando intentes vencer al Sword Master.

Insulto	Respuesta
¡Ha llegado tu HORA, palurdo de ocho patas!	Y yo tengo un SALUDO para ti. ¿Te enteras?
¡Llevarás mi espada como si fueras un pincho moruno!	Primero deberías dejar de usarla como un plumero.
¡Mi pañuelo limpiará tu sangre!	¡Ah!, ¿ya has obtenido ese trabajo de portero?
La gente cae a mis pies al verme llegar.	¿Incluso ANTES de que huelan tu aliento?
Una vez tuve un perro más listo que tú.	Te habrá enseñado todo lo que sabes.
Me das ganas de vomitar.	Me haces pensar que alguien ya lo ha hecho.
¡Nadie me ha sacado sangre jamás, y nadie lo hará!	¿TAN rápido corres?
Luchas como un granjero.	Qué apropiado. Tú peleas como una vaca.
¡Obtuve esta cicatriz en mi cara en una lucha a muerte!	Espero que ya hayas aprendido a no tocarte la nariz.
¿Has dejado ya de usar pañales?	¿Por qué? ¿Acaso querías pedir uno prestado?
He oído que eres un soplón despreciable.	Qué pena me da que nadie haya oído hablar de ti.
Demasiado bobo para mi nivel de inteligencia.	Estaría acabado si la usases alguna vez.
Tienes los modales de un mendigo.	Quería asegurarme de que estuvieras a gusto conmigo.
¡No pienso aguantar tu insolencia aquí sentado!	Ya te están fastidiando otra vez las almorranas, ¿eh?
No hay palabras para describir lo asqueroso que eres.	Sí que las hay, sólo que nunca las has aprendido.
He hablado con simios más educados que tú.	Me alegro que asistieras a tu reunión familiar diaria.

Estos son los insultos que usará contigo el Sword Master. Podrás usar las respuestas que ya hayas aprendido de los piratas para así poder vencerla. Si usas cualquiera de sus insultos contra cualquier pirata en la isla, le vencerás en esa parte de la pelea automáticamente, pero no podrás aprender la respuesta apropiada del pirata, ya que no la sabrá. (Las respuestas que figuran a continuación no son necesariamente las únicas respuestas válidas para un insulto, quizás quieras probar otras combinaciones para ver si funcionan o no.)

Insulto	Respuesta
Hoy te tengo preparada una larga y dura lección.	Y yo tengo un SALUDO para ti. ¿Te enteras?
Mi lengua es más hábil que cualquier espada.	Primero deberías dejar de usarla como un plumero.
¡Mi nombre es temido en cada sucio rincón de esta isla!	Ah, ¿ya has obtenido ese trabajo de portero?
¡Mis enemigos más sabios corren al verme llegar!	¿Incluso ANTES de que huelan tu aliento?
¡Sólo he conocido a uno tan cobarde como tú!	Te habrá enseñado todo lo que sabes.
Si tu hermano es como tú, mejor casarse con un cerdo.	Me haces pensar que alguien ya lo ha hecho.
Nunca me verán luchar tan mal como tú lo haces.	¿TAN rápido corres?
¡Ordeñaré hasta la última gota de sangre de tu cuerpo!	Qué apropiado. Tú peleas como una vaca.
Acabé mi última pelea con las manos ensangrentadas.	Espero que hayas aprendido a no tocarte la nariz.
Espero que hayas preparado un barco para una rápida huida.	¿Por qué? ¿Acaso querías pedir uno prestado?
¡Mi espada es famosa en todo el Caribe!	Qué pena me da que nadie haya oído hablar de ti.
¡Tengo el coraje y la técnica de un maestro!	Estaría acabado si la usases alguna vez.
Cada palabra que sale de tu boca es una estupidez.	Quería asegurarme de que estuvieras a gusto conmigo.
¡Eres como un dolor en la parte baja de la espalda!	Ya te están fastidiando otra vez las almorranas, ¿eh?
Ya no hay técnicas que te puedan salvar.	Sí que las hay, sólo que nunca las has aprendido.
Ahora entiendo lo que significan basura y estupidez.	Me alegra que asistieras a tu reunión familiar diaria.
Veo gente como tú arrastrándose por el suelo de los bares.	¿Incluso ANTES de que huelan tu aliento?

Lista de Objetos Utiles

Articulo	Ubicación	Utilidad
cacerola	Cocina Scumm Bar	Entrégaselo a los hermanos Fettucini cuando te pidan un casco.
trozo de carne	Cocina Scumm Bar	Añade el pétalo amarillo, y dáselo a los caniches piraña asesinos.
pez	Cocina Scumm Bar	Entrégaselo al duende.
mapa	Calle Arriba (Ciudadano de Mélée)	Seguir las direcciones para buscar el tesoro; inflamable.
actas	Calle Arriba (los Hombres de Baja Moral)	No tiene utilidad, pero podrás obtener los doblones si te las llevas.
pollo	Tienda vudú	Utilízalo para llegar a la casa de Meathook; es un buen sustituto de un pollo vivo.
campanilla	Tienda	Utilízala para llamar al tendero.
pala	Tienda (arriba)	Utilízala para buscar el tesoro.
espada	Tienda	Utilízala para pelear con los piratas.
caramelos de menta	Tienda (te lo entregará el tendero)	Dáselos al prisionero; sustituto de las hojas de menta.
caja fuerte	Tienda (arriba)	Contiene carta de crédito.
nota del tendero	Tienda (caja fuerte)	Utilízala para poder comprar el barco a Stan.
pastel	Cárcel (de Otis)	Contiene lima.
lima	Cárcel (en el pastel)	La necesitas para obtener el ídolo durante el segundo saqueo de la mansión.
ídolo fabuloso	Mansión de la Gobernadora	Meta de la primera prueba.
insecticida	Mansión de la Gobernadora	Intercámbialo con el prisionero por la tarta.
pétalos amarillos	Bosque	Añadir al trozo de carne.
Camiseta de algodón 100%	Casa del Swordmaster	Meta de la segunda prueba; inflamable.
Camiseta	Bosque	Meta de la tercera prueba; inflamable.
478 doblones	Carpa del circo	Utilízalos para comprar el mapa y todo lo que hay en la tienda.
jarras	Scumm Bar	Utilízalas para llevar el grog y disolver el cerrojo para liberar al prisionero de la cárcel.
chimenea	Scumm Bar	Quema las tarjetas de visita de Stan.

Artículo	Ubicación	Utilidad
brújula magnética	Stan's	Utilízala con la piedra de mechero para prender la pólvora; utilízala para obtener la llave del camarote de LeChuck.
tarjetas de visita	Stan's	Inflamable.
pluma	Barco pirata (Camarote del Capitán)	Inflamable.
tinta	Barco pirata (Camarote del Capitán)	Usalo como sustituto de la tinta de calamar en la sopa.
libro polvoriento	Barco pirata (Camarote del Capitán)	Pista para resolver los problemas del barco; inflamable.
trozo de papel	Barco pirata (baúl en el camarote del Capitán)	Receta para poder llegar a Monkey Island™.
ramas de canela	Barco pirata (baúl en el camarote del Capitán)	Usar en la sopa.
bandera pirata	Barco pirata (cofa del vigía)	Sustituto para la calavera humana prensada.
cuerda	Barco pirata (bodega)	Mecha para el cañón.
buen vino	Barco pirata (baúl en la bodega)	Usalo en la sopa como sustituto a la sangre de mono.
pólvora	Barco pirata (barriletes en la bodega)	Usar en la sopa como azafrán; y luego en el cañón del barco.
cereal	Barco pirata (mueble en la cocina)	Qué rico; contiene premio/llave; usar en la sopa.
premio	Cereal	Mirar para ver pequeña llave.
pequeña llave	Premio	Usar para abrir el baúl en el camarote del Capitán.
cacerola	Barco pirata (bodega)	Usar como casco al usar el cañón en la cubierta del barco.
fuego al rojo vivo	Barco pirata (bodega)	Usar con algo inflamable para crear una masa en llamas.
masa en llamas	Barco pirata (usar un artículo inflamable con fuego al rojo vivo en la bodega)	Encender mecha del cañón.

Artículo	Ubicación	Utilidad
plátano	Playa de llegada	Dar al mono.
plátanos	Playa de llegada (después del bombardeo con la roca)	Dar al mono.
barca de remos	Playa de llegada	Usar para remar al lado norte de la isla.
rama fuerte	Grieta	Usar para atar cuerda.
raíz robusta	Grieta	Usar para atar cuerda.
remos	Grieta	Usar con la barca de remos.
cuerda	Estanque (hombre colgado)	Usar para descender por la grieta.
cuerda	Fuerte	Usar para descender por la grieta.
catalejo	Fuerte	Contiene lentes que pueden prender la pólvora en la presa; sirve para apuntar el arte primitivo.
cañón	Fuerte	Contiene bola de cañón y pólvora.
bola de cañón	Fuerte (cañón)	Usar con piedra de mechero para encender la pólvora.
lente	Catalejo	Encender la pólvora en la presa.
puñado de pólvora	Fuerte (cañón)	Explotar la presa.
presa	Horcajo del río	Explótala para llenar el estanque y bajar el fiambre colgado y su cuerda.
el sol	Horcajo del río	Usar con lentes y pólvora para explotar la presa.
roca/piedra pisapapeles	Horcajo del río	Usar con objeto metálico para prender la pólvora y explotar la presa.
arte primitivo	A mitad de camino de la roca encumbrada	Apuntar para dar al árbol en la playa de llegada; también puede hundir el barco.
roca	En la cima de la roca encumbrada	Empujar para activar la artillería.
montón de piedras	En la cima de la roca encumbrada	Usar para reemplazar las municiones de la artillería primitiva.
plátanos	Pueblo	Para el mono.
fuente de frutas	Pueblo	Buena sustancia de vida. Contiene plátanos.
cabeza del navegante	Pueblo	Utilizar para poder viajar por las catacumbas.
calavera	Pueblo (cárcel de la choza)	Elegante pisapapeles; revela el tablón suelto del suelo.

Articulo	Ubicación	Utilidad
tablón suelto	Pueblo (choza cárcel)	Escapar de la choza.
recoge-plátanos	Pueblo (choza cárcel)	Cambiar con Herman por la llave de la Cabeza de Mono.
mini-ídolo	Gran Cabeza de Mono	Dar a los nativos.
llave de la cabeza del mono	Herman Toothrot	Usar con gigantesca oreja de mono para abrir la Cabeza del Mono.
collar del navegante	Cabeza del navegante	Usar para volverse invisible a los fantasmas. Convence a la Cabeza del navegante para que te lo entregue.
llave	Barco fantasma (camarote de LeChuck)	Abre la escotilla debajo de la cubierta.
pluma fantasma	Barco fantasma (bodega de arriba)	Entre los patos fantasma. Utilizar para obtener botella de la tripulación durmiendo.
jarra de grog	Barco fantasma (camarote de la tripulación)	Echar en cuenco para emborrachar a la ratas.
cuenco	Barco fantasma (bodega inferior)	Usar con la jarra de grog para emborrachar a la rata.
manteca	Barco fantasma (bodega inferior)	Usar en la puerta que chirria para lubricarla.
herramientas fantasma	Barco fantasma (detrás de la puerta que chirria)	Usar para abrir el cajón resplandeciente.
Cajón resplandeciente	Barco fantasma (bodega superior)	Contiene la raíz vudú.
Raíz vudú	Barco fantasma (cajón en la bodega superior)	Dar a nativos para hacer cerveza de raíz para poder vaporizar a los fantasmas.
Cerveza de raíz	Stan's	Usar para vaporizar a LeChuck.

Objetos Interesantes pero sin uso

Articulo	Ubicación
En la isla de Mêlée Island™:	
Poster	Cerca del barranco.
Reloj y Cartel de La Vieja Tienda del Pollo con una polea en el medio.	Calle Abajo
Cestas, cesta, sofá, brujerías, estatua, cáliz, huesos, baúl, collar de amor vudú.	Tienda Vudú.
Cartel cuando se marcha el tendero.	Tienda.
Plantas rojas, raíces, huesos.	Bosque
Cartel indicador.	"X" en el bosque.
Cartel cuando se marcha Stan, barcos varios.	Stan's
Cartel.	Casa del Capitán Smirk.
En el barco:	
Pluma.	Camarote del Capitán.
Barriletes, baúl, baúl negro, baúles.	Bodega.
En Monkey Island™:	
Nota.	Playa.
Nota.	Estanque.
Nota.	Horcajo.
Nota.	Al lado del arte primitivo.
Calaveras, personas en totem, más calaveras, postes totem.	Tierra de los monos.
Idolos.	Cabeza de Mono.
Gran cabeza de piedra.	Pueblo.
Nota, cuenco de huesos, parras, ventana.	Choza de invitados.
Trozos de cuerpo asquerosos por todas partes.	Catacumbas.
En el Barco Fantasma:	
Perro fantasma, fantasma borracho.	En cubierta.
Baúl, cama del Capitán, mapa. Pollos fantasma, cerdos fantasma	Habitación de LeChuck. Bodega.
Guarda fantasma.	Habitación de las herramientas.
De vuelta a Mêlée Island™:	
Doblones	Stan's.



Las Memorias de Guybrush Threepwood: Los Años de Monkey Island™

Para el beneficio de todos aquellos que hayan soñado con ser pirata, dominar la espada y el mar, de robar riquezas que nunca se hayan imaginado, de beber grog hasta que su cabeza se tambalee y hasta que su estómago esté harto de alcohol, y a preguntarse sobre ese elixir poderoso y misterioso, el amor de verdad, yo, Guybrush Threepwood, pongo pluma y papel para animaros a que no lo intentéis. Aprender por mi ejemplo, si así lo deseáis...

Capítulo Uno: Cuando llegué a Mêlée Island™ en busca de mi fortuna

Llegué a Mêlée Island™ cansado de mi viaje a través de los mares y echando de menos el Viejo Mundo, pero con ganas de convertirme en un verdadero bucanero. Un viejo gruñón me indicó el camino a un bar, el Scumm Bar, la guarida de los piratas locales.

Bajé el barranco y anduve por el muelle hasta llegar al Scumm Bar, un establecimiento abarrotado y lleno de piratas degenerados y mal olientes. Dos de los piratas del comedor, un hombre amable llamado Mancomb Seepgood y un tipo intimidante con un ojo legañoso, me dieron algo de información sobre los mandamás locales, incluyendo el temido -¡y ya muerto!- pirata fantasma LeChuck. Me dirigí a la habitación posterior, donde se encontraban sentados en una mesa los jefes pirata que me había mencionado el vigía.

Me llené de coraje y me acerqué a ellos. "Quiero ser pirata", les dije. Pero ni si quiera se inmutaron, pero aun así me hablaron de tres pruebas que tuve que llevar a cabo antes de que pudiese ser reconocido como un verdadero bebedor de grog y mal oliente pirata. Les saqué más información sobre cada una de las tres pruebas, y luego les dejé con su grog.

Había llegado el momento de servirme mi propio grog. Esperé hasta que el cocinero se acercase al comedor. Luego, me metí a escondidas por la puerta de la cocina. No pude encontrar una jarra de grog, pero, siendo aprendiz de pirata, robé una cazuela y un trozo de carne curada, tampoco es que fuese un botín interesante, pero después de todo era un botín. Incluso cogí el pez que estaba en el muelle detrás de la cocina. Una gaviota no me dejaba acercarme a él hasta que encontré un tablón suelto en la esquina del muelle. Pude alejar a la pesada de la gaviota el tiempo suficiente como para poder robar el pescado. Satisfecho de haber podido robar todo lo que pude, salí del bar buscando acción...

Capítulo Dos: Donde exploro brevemente el pueblo y descubro un pollo poco común

Seguí caminando a través de un arco y hacia el centro del pueblo, donde me acerqué a un ciudadano sospechoso que habia en la esquina. Me mencionó lo de su primo Sven, y le hablé de mi barbero, Dominique. Pensé que ya se nos había acabado la conversación. De repente, sin más, me intentó vender el mismísimo mapa que

necesitaba para completar la prueba de la búsqueda del tesoro. Deseaba el mapa, pero no podía pagar ese precio.

En la otra esquina, se encontraban unos Hombres de Baja Moral, del estilo que me había avisado mi madre. Cuando les pregunté sobre el hombre que me habia intentado vender el mapa, me intentaron vender una copia de las actas de la última reunión APA de Meleé Island™. Les convencí para que me pagasen dos doblones para así poder quitarles una copia de encima. ¡Más botín!

Descubrí la tienda local vudú entrando por una puerta a mano derecha de la calle. Preferí no meterme con los artículos vudú, pero sí que me hice con un pollo poco usual. Un pollo de goma con una polea en el medio. Nunca había visto nada parecido en toda mi vida. Y así, pues, lógicamente lo robé.

Conocí a una mujer misteriosa y mágica en la parte trasera de la tienda. Me contó mi futuro. Bueno, al menos algo de mi futuro.

Me marché de la tienda vudú y continué mi camino por un arco debajo del reloj del pueblo. Al pasar el arco, encontré una tienda de artículos diversos. El tendero era un viejo gruñón que me observaba desde tan cerca que no pude robar ni la espada ni la pala que allí se encontraban. Desafortunadamente, mis dos doblones no eran suficientes para una transacción legítima. Necesitaba oro, ¡Y de que manera!

Seguí caminando dos puertas más abajo, entré en una prisión e intenté hablar con el prisionero, pero lo único que me pudo ofrecer fue un huracán de aliento de rata. Huí a la tienda, toqué la campanilla para que me atendiesen y pedí unos caramelos de menta, que me vendió alegremente el tendero. Volví a la prisión y le tiré un caramelo de menta al prisionero, quién me contestó que su nombre era Otis. Le pregunté que por qué estaba en prisión y que si le podía ayudar en algo..., y me contó algo sobre una flor amarilla que crece en el bosque y me pidió insecticida para las ratas. Le dije que no tenía nada para las ratas, pero le traeria insecticida si lo encontraba.

Viendo que el pueblo me había ofrecido todo lo que me podia ofrecer hasta el momento, volví por donde vine, pasé el puesto de observación y me fui hacia los caminos de la isla.

Tercer Capítulo: Donde conozco a los hermanos Fettucini, donde me disparan desde un cañón y donde voy de compras

Anduve por los caminos de la isla hasta llegar a una explanada en medio de la isla, donde encontré una carpa de circo. Dentro de la carpa conocí a Alfredo y a Bill Fettucini, dos payasos peleones vestidos con trajes de lentejuelas. Me ofrecieron un trabajo como probador para un vuelo acrobático que habían preparado. Querían lanzarme por un cañón. Cuando me ofrecieron 478 doblones por mis molestias, aproveché la oportunidad. ¡Haría lo que fuese por conseguir un poco de oro del bueno! Me coloqué la cacerola en la cabeza como casco y me metí dentro del barril del cañón de un viejo barco.

Después de unos minutos confusos, volví hacia los caminos de la isla, con mil pájaros en la cabeza pero con los bolsillos llenos de doblones. Me paré un rato en el cruce de caminos para explorar y encontrar la flor amarilla de la que me había hablado Otis. Cogí un pétalo y volví al pueblo.

De vuelta al pueblo, gasté mis riquezas en todo lo que pude. Le compré el mapa al ciudadano de la esquina y le compré la espada y la pala al tendero.

Con ganas de usar mi nueva y reluciente espada, le pregunté al tendero dónde podría encontrar al Sword Master. No me quiso indicar el camino, pero se marchó hacia la casa del Sword Master para ver si aprobaba mi visita. Me cansé de esperarle, y decidí irme a entrenar con la espada. Ya tendría tiempo de pedirle al tendero que me indicase el camino a la casa del Sword Master una vez que estuviese preparado para la batalla.

Capítulo Cuatro: Donde me entreno y completo la primera prueba, el dominio de la espada

Listo para embarcarme en mi primera prueba, salí del pueblo para buscar a un oponente digno de poder entrenarme en el juego de la espada. Los tipos que andaban por los caminos de la isla no parecían querer ayudarme, y decidí encaminarme hacia una casa en la punta Este de la isla. Antes de poder llegar a la casa, me paró un duende que vigilaba el puente del camino. Le entregué el arenque y me dejó pasar.

En la casa encontré el gimnasio del Capitán Smirk, un hombre que tenía el cuello más ancho que la raíz de un árbol. Al principio, no quiso aceptarme como un aprendiz de lucha de espada, pero le convencí con mi espíritu persistente... y con mi oro.

Durante las siguientes doce horas, luché con un complicado dispositivo hecho de muelles, maniquíes, ruedas, y poleas hasta que perfeccioné mi forma y mi estilo. Una vez acabado el duro entrenamiento físico, Smirk me reveló el verdadero secreto de la lucha con espada: el arte del insulto. El Capitán me dio los insultos básicos, y me echó al mundo real..., el de los estallidos de las hojas de la espada y de los insultos.

Sabía que nunca podría vencer al Sword Master al no ser que practicase antes con los principiantes como yo que vagaban por la isla. Escogí un cruce de caminos frecuentado en la isla y esperé a que fuesen llegando mis oponentes con quien poder afilar mi cuchilla.

Acudieron como polillas a una linterna, luché usando todas mis habilidades, aprendiendo nuevos insultos y respuestas de cada uno de los piratas con los que me había peleado. A pesar de que perdiese las primeras peleas, pude construir un repertorio de insultos (y respuestas asesinas) con las que pude vencer fácilmente a la mayoría de los piratas que se cruzaban por mi camino. Seguí luchando, obteniendo técnica y coraje, hasta que finalmente tras vencer a un pirata, me dijo que era lo suficiente bueno para poder vencer al Sword Master.

Inmediatamente después, decidí ir en su busca.

Volví a la tienda del pueblo y encontré al tendero, tan quejica como siempre, detrás del mostrador. No tardé mucho en convencerle de que volviese en busca del Sword Master. Esta vez, cuando el tendero se marchó de la tienda, decidí seguirle. Le seguí hasta las afueras del pueblo, al cruce de la carretera, y a través de los caminos retorcidos del bosque hasta la guarida del Sword Master.

Tras escuchar la conversación que mantuvo el tendero con el Sword Master —una preciosa y peligrosa mujer llamada Carla— me acerqué a ella y le propuse un reto. Me ganó fácilmente con unos insultos que no pude ni entender. Con mi ego por los suelos, volví a los caminos de Mêlée Island™.

Cuando luché con los otros piratas para así poder aprender las respuestas de los insultos del Sword Master, me di cuenta que ni un sólo hombre de la isla conocía las respuestas. Tras unas cuantas peleas más, volví al Sword Master, buscando una revancha. Esta vez la encontré sin la ayuda del tendero, dirigiéndome directamente hacia la luz que resplandecía por sus ventanas en el bosque al norte del cruce de caminos.

Al comenzar la pelea, intenté improvisar con cada una de las respuestas que pensaba que posiblemente pudiesen funcionar con sus peligrosas frases. Esta vez, ¡Tuve éxito! Las respuestas de otros insultos funcionaban también con los suyos. El Sword Master se rindió tras unas cuantas peleas, y me entregó una buena camiseta para que constase que la habia vencido.

Me marché del bosque orgulloso de mi victoria. Había completado la primera prueba.

Capítulo Cinco: Donde robo un ídolo y conozco a la mujer de mis sueños

Me dirigí a toda prisa al Scumm Bar e informé a los jefes piratas sobre mi progreso. Estaban impresionados. Me marché airoso del bar y pasé por el pueblo para descubrir que la mansión de la Gobernadora estaba ubicada detrás de la prisión, al otro lado del pueblo. Podría embarcarme de inmediato en la prueba del robo.

Delante de la casa de la Gobernadora me encontré con las bestias más terroríficas que había visto en mi vida; se trataba de unos caniches piraña asesinos delirantes del hambre que tenían. Contento de poder servirles, le puse una guarnición de pétalo amarillo prohibido del bosque a la carne curada del Scumm Bar y se lo eché a los caniches. Se lo zamparon todo y minutos después se quedaron todos dormidos debido a la droga del pétalo amarillo.

No habían moros en la costa cuando entre en la mansión de la Gobernadora. Entré por la puerta a mi izquierda y fui descubriendo más cosas. Al irme, tras un par de peleas a puñetazo limpio, un agujero en la pared, un montón de ardillas, un rinoceronte y un encuentro con el Sheriff; había obtenido un manual de estilo, un bote de insecticida de ardillas, y un juego de

labios de cera. Pero aun me faltaba una lima para poder coger el ídolo.

Recordando lo que le había prometido a Otis, le llevé el insecticida, suponiendo que podría usarlo con las ratas. Me regaló una tarta por mis molestias... tampoco es que fuese mucho, pero imagino que no tendría otra cosa. Me había entrado hambre después de tanto trabajo esa noche, intenté comer el pastel. ¡Y acabé mordiendo una lima!

Volví corriendo a la mansión con la lima en la mano y entre por el agujero de la pared. Como si de un sueño se tratase, evite los obstáculos que quedaban y salí victorioso: ¡El ídolo ya era mío! Desafortunadamente, la policía local, representada por el Sheriff Fester Shinetop, me detuvo y estuvo a punto de llevarme a las mazmorras cuando de repente, la Gobernadora entró en la habitación.

¡Oh, qué rayo de belleza! ¡Oh, qué belleza, rayos! Cuando los ojos de la Gobernadora se enlazaron con los míos supe que había encontrado mi verdadero amor. Con unas palabras muy directas despidió a Fester.

Luego se dirigió hacia mí... Cortésmente, respondí a su pregunta. Según charlábamos mi elocuencia y fineza llegaron a su máxima altura. Me esforzé por tejer una red de palabras donde pudiese entrampar el objeto de mi deseo.

Bueno, estoy seguro de que así occurrió. Estoy casi convencido... Y de repente se fue.

Tras una nube de euforia, me dirigí hacia la puerta de la entrada, y allí estaba Fester esperándome, armado con una cuerda y con una misión. De repente me encontré a tres metros bajo agua, atado al ídolo, a punto de ahogarme... y aun así únicamente podía pensar en la Gobernadora Marley. Tras unos minutos de pánico, volví al sentido común y cogí el ídolo. Salí del agua, parando sólo para recuperar mi espada.

Allí estaba de nuevo, ¡La Gobernadora de mi corazón! Me habló. La hablé. Me acerqué para besarla... Y una vez más, se marchó y me volví a encontrar a solas con mis tres pruebas. Tenía que terminar las pruebas. Ahora más que nunca, tenía que terminar las tres pruebas.

Capitulo Seis: Donde cavo y encuentro otra camiseta

Lo único que faltaba era la prueba de la busqueda del tesoro, así que, saque el mapa que le había comprado al ciudadano de Mêlée. ¿Clases de baile? ¡Me había timado! Y luego me fijé más de cerca. La primera palabra de cada línea parecía ser importante. Podrían llegar a ser direcciones para poder atravesar del bosque.

Anduve hasta la entrada del bosque en el cruce de los caminos de la isla, y seguí las direcciones del mapa: fondo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, fondo, derecha, izquierda, fondo. Rápidamente me di cuenta de que "fondo" no significaba que tenía que volver por el mismo camino, e "izquierda" no significaba que tenía que girar a la izquierda. Más bien, me imaginé que era una figura en un cuadro, y con las direcciones de "izquierda" o "derecha", me dirigí hacia la parte izquierda o derecha del cuadro. "Fondo" significaba tomar el camino central hacia la parte superior (fondo) del cuadro.

Con esta extraña referencia en mente, seguí las direcciones y llegué a una pequeña esplanada, donde me dirigí hacia la "derecha" pasando unos árboles. ¡Había encontrado el tesoro! La "X" estaba claramente definida, al igual que la placa histórica de bronce y las instrucciones para cavar el botín. No podía esperar a sentir el oro en la palma de mis manos. Saqué la pala y empecé a sacar tierra. Horas más tarde, descubrí el tesoro, que era.... ¡Otra estúpida camiseta! ¿De qué narices va esta gente?

Me dirigí hacia el pueblo habiendo completado mis tres pruebas, satisfecho de mis logros... deseando encontrarme con mi amor.

Capitulo 7: Donde descubro que el desastre se había apoderado de mi bombón

Llegué al muelle en el momento en el que desaparecia una nave fantasmal en el horizonte. El vigía me informó de que mi amor, mi media naranja, mi abrazo fundamental, la luz de mi vida, la Gobernadora en sí, había sido raptada. Esa criatura putrefacta de las profundidades, el pirata fantasma LeChuck, se la había llevado a su horrible escondrijo.

¡Así es, LeChuck! ¡El tipo que estaba muerto! Le enseñaría quién es el mejor pirata de los dos. Ya lo tenía claro. Buscaría un barco y una tripulación, viajaría a la isla prohibida de Monkey Island™, encontraría a LeChuck y rescataría a mi amor.

Capitulo 8: Donde reúno a una tripulación para rescatar a la Gobernadora

Primero me acerqué a la prisión del pueblo, donde Otis me había prometido que se uniría a mi tripulación si le dejaba en libertad. Seguidamente, me acerqué al Scumm Bar para buscar posibles miembros para la tripulacion, pero todos habían huido, abandonando sus jarras en las mesas con las prisas. Cogí las jarras y llené una de ellas con grog fresco del barril de la cocina. ¡La jarra empezó a derretirse! Ese grog sí que es una bebida fuerte.

De repente me inspiré. Vacié el grog de la jarra que se estaba derritiendo a otra jarra en perfectas condiciones y me dirigí hacia la prisión. Cuando la segunda jarra de grog estaba a punto de morir, paré un momento y pasé el grog a una nueva jarra. Tuve que repetir el procedimiento un par de veces durante el trayecto a la celda de Otis, pero pude conservar practicamente una jarra llena de la diabólica bebida.

Eché el grog al cerrojo de la celda de Otis y di dos pasos hacia atrás según se disolvía el metal. Otis salió de la celda. ¡Y se largó! Pensé, "¡Ese cobarde rebelde!". Aún seguía necesitando miembros para la tripulación.

Volví a ver a la Sword Master. Carla no se creyó mi historia hasta que no la enseñé la nota que había dejado LeChuck. Espantada, me dijo que formaría parte de mi tripulación y que me esperaría en el muelle.

No se me ocurría ninguna otra persona a quien poder reclutar y decidí aventurarme aún más por Mêlée Island™. En el lado norte, descubrí una casa construida en una pequeña isla. La única forma de poder llegar a esta isla era mediante un cable que pasaba por el canal. Por fin había encontrado un propósito para mi pollo de goma con una polea en el centro. Lo usé en el cable tenso y me deslicé al otro lado. ¡Ja! A lo mejor les podría interesar esta acrobacia a los Hermanos Fettucini...

En la casa de la isla conocí al Sr. Meathook, un tipo calvo y agradable, a falta de manos, pero con un tatuaje que hablaba. Le pedí que se uniese a mi tripulación, pero se negó a trabajar bajo mis órdenes a no ser a que le probarse que era lo suficientemente valiente como para ser Capitán.

Meathook quería probar mi coraje y me dijo que si me enfrentaba a la horrible bestia que había sido la ruina de su existencia, me aceptaría como su Capitán. Abrió tres barreras de gran tamaño, revelando una puerta de madera. La abrí cuidadosamente y contemplé al asesino endemoniado con alas que había allí dentro. Apenas pude contener mi terror el tiempo suficiente como para estrechar la mano y tocar el pico del horror sin nombre.

Meathook estaba asombrado. Le dejé que me halagase y por mi valentía, y seguidamente le dije que se reuniera conmigo en el muelle.

Capitulo 9: Donde compro una nave de segunda mano

Esperando que bastaría una tripulación de dos, empecé a explorar la isla para ver si podía encontrar una nave. Me dirigí hacia unas luces que resplandecían en una de las costas de la isla, las cuales resultaron ser ser el astillero de barcos de segunda mano de Stan.

Stan iba a ser mi amigo, me iba a enseñar el significado de la calidad, me iba a hacer la oferta del siglo. Stan me iba a sacar de quicio.

Me gustaba un barco medio hundido al final del muelle, el barco más económico del astillero. Incluso ese barco era demasiado caro para mí. Le pedí crédito. Stan sugirió que aceptaría una carta de crédito del tendero. Volví hacia el pueblo. Según me marchaba, Stan me regaló una brújula y una de sus tarjetas de visita.

Le pedí crédito al tendero. Me preguntó si tenía un trabajo. Le mentí. Según abría la caja fuerte, me propuse memorizar la combinación y las vueltas de la manija. El tendero volvió al mostrador con la carta de crédito en mano, y me interrogó sin piedad hasta que descubrió que le mentía. Volvió a depositar la carta de crédito en la caja fuerte y volví a fijarme en la combinación como medida de seguridad.

Cuando volvió al mostrador, le volví a decir que estaba interesado en ver al Sword Master, y el viejo cascarrabias salió en su busca. En cuanto se marchó, abrí la caja fuerte, empujando la manija en el sentido del reloj y tirándola en el sentido contra reloj tal y como lo había hecho el tendero. Cogí la carta de crédito y se la llevé a Stan.

Stan se había creido que me podía dar gato por liebre. De hecho, ¡Intento pedirme 10.000 doblones por su basura semi-flotante! Me reí de él y decidí preguntarle sobre las opciones. Según me daba un listado de las ridículas opciones, le empece a regatear en el precio a la vez que rechazaba sus opciones. ¡Ya lo tenía en

mis manos! Le di una contra oferta de 2.000 doblones. Redujo su precio inicial. Le amenacé con marcharme de su tienda. Me rogó que volviese. Le ofrecí 3.000, luego 4.000 amenazándole de vez en cuando, diciéndole que me iba a marchar para así mantenerle en estado de alerta. Tras una larga discusión, pude reducir el precio a 5.000 doblones. Stan se lo pensó un momento y aceptó. Los Threepwood siempre conseguimos lo que queremos. El pobre Stan no tenía nada que hacer.

Capítulo Diez: En el que izo velas, en el que no puedo reprimir un motín, desafío al viento... y casi acabo en la sopa

Encontré a Stan en el muelle del pueblo. Juntos observamos mi compra. Stan intentó echarse atrás con el trato, pero no pensaba dejarme engañar. Me entregó alguna literatura marina sobre navegación y se marchó justo antes de que llegase mi tripulación. Me alegré al ver que Otis había decidido unirse a mí. Poco después, llegaron Meathook y Carla.

Aún no nos habíamos subido al barco cuando noté la deserción en mis filas. Suprimiendo mis recelos, los subí a bordo tan pronto como pude.

A la mañana siguiente intenté confirmar mi autoridad. Mi tripulación no se dejo impresionar. Amargado por mi tripulación que se había amotinado, empecé a perder confianza en mi habilidad de poder rescatar a la Gobernadora Marley. Hundido en la agonía de mi depresión, me retiré al camarote del Capitán y busqué las pertenencias del ex-Capitán. Mis conquistas fueron escasas: una pluma de escribir, un poco de tinta, y un diario de navegación que encontré en el cajón de una mesilla. Puesto que no tenía nada mejor que hacer, decidí leerlo de principio a fin. ¡Parecía que el antiguo Capitán había llegado a Monkey Island™ por pura casualidad! ¡Si sólo pudiese deducir cómo lo había hecho!

Dos niveles bajo cubierta me tropecé con la cocina. El armario estaba lleno de, quien lo diría, mi desayuno favorito. Abrí una de las cajas y encontré un premio de juguete. ¡Al examinarlo de cerca, vi que dentro había una pequeña llave!

Volví al camarote del Capitán e intenté usar la llave en el mueble a babor, encontrando un baúl escondido dentro de la misma. Contento de mi hallazgo, llevé el baúl hasta el centro del cuarto. Estaba decepcionado al ver que el baúl contenía un trozo de papel y unas ramas de canela en vez de los valiosos objetos que yo había anticipado. Según examinaba los objetos, se me occurrió que posiblemente tenían algo de valor. ¡Quizás esta receta era la clave para encontrar Monkey Island™! Tenía que encontrar los otros ingredientes.

En una esquina de la bodega del barco, debajo de los camarotes de la tripulación, encontré un baúl que contenía una botella de buen vino. Esto sería un buen sustituto por la sangre de mono... Mamá siempre decía que las mejores recetas eran aquellas donde se improvisaba.

Me hice con un puñado de pólvora que encontre en los barriletes en la bodega, sería una buena improvisación para el azafrán. De nuevo en la cubierta, me fijé en la escalera de cuerda que subía al mástil. Escalé hasta la cofa del vigía de tope y conseguí mi "calavera humana prensada", la bandera pirata.

Volví a la cocina, donde ya estaba hirviendo a fuego lento una olla de cocina. Eche los ingredientes: una de las ramas de canela, unos caramelos de menta (seguramente eran mejores que las hojas), la bandera pirata, la tinta (que nunca había estado dentro de un calamar), unas gotas de vino, mi fiel pollo de goma, y la pólvora.

De repente, me extrañó lo que ponía en la receta. ¿Oxido de Zinc? ¿Hidroclorato? No tenía ni la menor idea de lo que podían ser. Fue entonces cuando me fijé en la lista de ingredientes en la caja de cereales que había cogido. Con un escalofrío, eché un puñado de cereales. Hubo una gran explosión y un olor a repollo pasado. Me desmayé.

Capítulo Once: Donde me acuerdo de los Hermanos Fettucini con admiración

Me desperté con mi lengua chupando el asqueroso suelo de la cocina. Estaba convencido de que alguien había intentado echar un montón de viejos calcetines dentro de mi celebro mientras yacía en el suelo. ¡Y ni siquiera había bebido grog!

Me tambaleé hasta la cubierta, y me di cuenta que de alguna forma milagrosa, el barco había llegado a Monkey Island™.

Puesto de que no había ninguna barca de remos disponible, tuve que ingeniármelas para llegar del barco a la isla. Obtuve la respuesta casi demasiado pronto. El cañón en la cubierta me hizo recordar los días poco agradables, de los Hermanos Fettucini y su cañón del terror. Volví a la bodega para coger la cacerola al lado del mueble. Cogí la cuerda del bodegón, al igual que otro puñado de pólvora. Metí la pólvora en la boquilla del cañón y usé la cuerda con el cañón como mecha.

Ya sólo faltaba encender la mecha. Volví al bodegón y usé una de mis camisetas con el fuego debajo de la cacerola de la cocina. ¡La camiseta empezó a arder! Volví rápidamente a la cubierta con la masa en llamas y toqué la mecha. Seguidamente me situe rápidamente a la boquilla del cañón, justo en el momento estelar..., donde fui lanzado a mi destino, volando elegantemente por el aire como un acróbata maestro. Aterricé suavemente en Monkey Island™.

Capítulo Doce: Donde llegó a Monkey Island™

Allí estaba yo, en la orilla de Monkey Island™ con mi cabeza enterrada en la arena y con una sensación ardiente en mi parte posterior. Pude salir de la arena y examinar el paraíso donde había aterrizado. Un plátano yacía en el suelo, al lado de un árbol cercano, lo cogí por si me apretaba el hambre. Al lado del árbol vi una barca de remos, perfecta para explorar las aguas de la isla. Puesto que no tenía remos, deje la idea de exploración marina para otro momento, y entré en la jungla estando preparado para cualquier terror que pudiese acecharme.

La primera parada de mi tour a la isla fue en una profunda grieta. No había forma de poder bajar por el precipicio y decidí volver a la jungla para seguir con mi exploración.

Caminé hacia el norte hasta llegar al horcajo del río. En el horcajo encontre un puente y una nota, la cual leí. ¡Anda, pero si la isla estaba habitada por caníbales! ¡Por caníbales que construían puentes! ¡Por caníbales que escribían notas! ¡En membretes de imprenta! Qué miedo. Encontré otras muchas notas en Monkey Island™, pero no deseo aburrirte con los detalles.

Crucé el puente y subí por unos peldaños de la montaña. En la cima de la montaña, encontré otra nota y una pieza de arte primitivo extremadamente sofisticado. Tiré y empujé del arte primitivo, maravillado de la forma en que se balanceaba.

Subí por otra serie de peldaños que daban a la cima de una montaña con una increíble vista panorámica de Monkey Island TM. Podía ver mi barco, y podía ver el árbol de plátanos que marcaba mi punto de llegada. Según me aventuraba en la cima, se acercó a mí un harapiento hombre que apestaba, quien no dejo de murmurar. Estuve realmente aliviado cuando se marchó. Le di un golpecito de nada a una roca solitaria y casualmente se cayó por el precipicio. Mediante algún mecanismo milagroso, el arte primitivo en el escalón inferior reaccionó a mi acción disparando la roca al otro lado de la isla. Bajé al arte primitivo y lo cambie de ángulo. De vuelta en la cima, cogí otra roca y la empujé por el precipicio. Después de varias intentonas, ajustando el arte primitivo en distintos ángulos y empujando las rocas por el precipicio, pude dar de lleno al plátanero.

Bajé al Horcajo del río y volví a la jungla, dirigiéndome hacia el volcán que había visto al lado noroeste de la isla. Allí resplandecía un lago azul y calmado, en el centro del cráter del volcán y decidí bordearlo. En el lado oeste del volcán encontré un fuerte improvisado, aparentemente construído por el náufrago desharrapado que había conocido recientemente. Haciendo de pirata, robé todo lo que pude. Mi escaso botín: un catalejo y una cuerda. Volqué el cañón y añadí una bola de cañón y un pequeño suministro de pólvora al hurto. Según me marchaba del fuerte, el náufrago me pilló. Parecía ser inofensivo aunque era un pesado de mucho cuidado, y eventualmente pude escapar con mi botín.

Seguidamente me dirigí hacia el Este de la isla hasta dar con un embalse seco, donde una vez más me acosó el náufrago harapiento quien dijo que se llamaba Herman Toothrot. Me mencionó que estaba esperando a que le rescatasen. Me comentó algo sobre un amigo suyo quien, aún cuando estábamos hablando, se encontraba colgado desde la rama de un árbol encima del estanque. Toothrot era obviamente un demente; así, pues, le dije que se largase. Aún asi el amigo fallecido de Toothrot poseía algo que yo quería. Tenía una cuerda en sus manos. Me di cuenta de que me podría hacer falta.

Capítulo Trece: Donde aprovecho el sol, causo explosiones y cojo la cuerda

Desafortunadamente el fiambre y su cuerda no estaban a mi alcance. Aun así, pense en

un plan. La cuerda estaba amarrada a un viejo tronco podrido. Si pudiese levantar ese tronco, mi amigo silencioso se pondría a mi alcance.

Viajé hacia el cauce del río hasta llegar al horcajo. Allí había una presa, construida de rocas. Coloque la pólvora entre las rocas.

Ya sólo faltaba encender la pólvora. Abrí el catalejo que había encontrado en el fuerte; dentro se hallaba una lente en perfectas condiciones. La usé para concentrar el intenso calor del sol en la pólvora, y..., ¡BOOM! Me había caído al río y me desplazaba rápidamente río abajo por el horcajo recientemente inundado.

Algo húmedo, pero ilusionado, volví al estanque donde vi que el tronco había subido con el nivel de agua, así pues, bajando tanto al hombre como la cuerda. Me felicite por mi genial idea y mi atrevimiento, cogí la cuerda y fui corriendo al lugar donde sabía que sería útil; la grieta.

Capítulo Catorce: Donde uso mi cuerda y echo remos al mar

Descubrí una fuerte rama en el borde de la grieta, até una de las cuerdas a él y descendí hasta la mitad del precipicio de la grieta. Allí encontré una raíz lo suficientemente robusta como para aguantar mi peso y ate la otra cuerda. Bajé la segunda tanda hasta llegar a la superficie del abismo.

En el suelo de la grieta encontré un par de remos. Los cogí y me dirigí hacia el sur por la jungla, de vuelta a la barca de remos en la playa.

Al llegar a la playa, descubrí que mis experimentos con el arte primitivo habían sido fructíferos. Había tirado otros dos plátanos. Los metí en mis bolsillos como buenamente pude, quizás un tanto estrujados.

Ahora que tenía los remos, podría usar la barca de remos para navegar por la isla.

Así, pues, empecé a remar...

Capítulo Quince: Donde conozco a nativos siniestros

Remé hacia el este, pasé una extraña península con una esplanada en el centro, y seguí hacia el norte pasando la cordillera de montañas que había limitado mi progreso en la isla hasta aquel entonces. En el norte de la isla vi una playa y un pueblo primitivo de nativos. Pensé que posiblemente podría encontrar algo que me pudiese ayudar; así pues, desembarqué y me dirigí hacia el pueblo.

El pueblo parecía estar desértico. Pero pude añadir otros plátanos a mi colección; robé un par de plátanos del cuenco de frutas enfrente de una gran cabeza de piedra. Estaba a punto de salir del pueblo cuando me enteré de que el pueblo no estaba desértico en absoluto.

A los nativos no parecía gustarles mi hábito de robar plátanos. De hecho estuvieron a punto de asarme a no ser que pudiera darles un regalo para complacerles. Les ofrecí un plátano y la bola del cañón. Rechazaron ambos. Si no me hubiese deshecho del pollo de goma con una polea en medio...

Los nativos me encarcelaron en una choza mientras discutían la receta del soufflé Guybrush.

Encontrándome un tanto enfermizo y dramático, cogí una calavera del suelo y me dispuse a despedirme de este mundo cruel. "Al final, había llegado mi hora...".

¡Oye! ¡Y un cuerno me iba a despedir de este mundo cruel! ¡Había un tablón suelto debajo de la calavera! Con una nueva oleada de confianza, me di cuenta de que Guybrush Threepwood vería otro amanecer después de todo.

Levanté el tablón suelto y salí por patas hacia mi barca de remos en el lado sur de la isla.

Capítulo Dieciséis: Donde adiestro a un mono y descubro un pequeño pero valioso artefacto

Me dirigí con mi barca de remos hacia la playa donde había comenzado mis aventuras de Monkey Island™. Todo seguía igual, sólo que ahora poseía más plátanos. Desesperado por encontrar compañía, fui a la jungla y ofrecí mis plátanos a un mono que había estado andando por la playa. Se los devoró feliz y rápidamente; tras zamparse los cinco plátanos, no dejo de seguirme. Me seguía, fuese donde fuese, e imitaba todo lo que yo hiciese. Estúpido mono.

Decidí explorar la esplanada de la península al este de la isla. Opte por caminar en vez de coger el barco ya que no quería espantar a mi nuevo compañero, quien había sido creado para viajar por tierra y no por mar.

En la explanada, encontré un historial de los abusos infames y de las asquerosas prácticas de los nativos. Había tres humanos que más bien parecían tres pinchos morunos colocados en unos postes. Me entraron escalofríos y me di cuenta de que había visto el mismo número de personas muertas en Monkey Island™ como personas vivas. Me entraron los escalofríos otra vez cuando me di cuenta de que el Capitán Smirk no llegó a entrenarme para defenderme contra mondadientes gigantes.

Explorando más allá encontre algo impresionante, una Cabeza de Mono del tamaño de una casa. Unos ídolos cuidadosamente elaborados se encontraban alrededor de ésta monstruosidad. Quería acercarme un poco más pero lo protegía una valla.

Habían dos postes totem intrincadamente elaborados en las cercanías, mirando hacia mí. ¿Acaso podría escalar uno de ellos y saltar la valla? Tiré de la nariz de uno de los postes tótem, esperando que pudiese apoyarme en él, y de repente se abrió una puerta integrada en la verja. Pero cuando soltaba la nariz, la verja se volvía a cerrar.

Mi amigo primate me vino a las mil maravillas. Saltó a la nariz y se columpió en la misma, abriendo la verja y así, pues, permitiendo que pasase.

Pasé por la verja y examiné los ídolos. Cogí el más pequeño, un pequeño ídolo sin importancia, en parte porque esperaba que pudiese intercambiárselo a los nativos a cambio de su ayuda, y en parte porque estaba empezando a acostumbrarme a coger todo lo que no estuviese atornillado a suelo.

Capítulo Diecisiete: Donde hago amistad con los residentes de la isla y obtengo una extraña llave y una cabeza de repuesto

Me dirigí al barco y empecé a remar una vez más hacia el lado norte de la isla, esta vez armado con el pequeño ídolo sin importancia. Al llegar al pueblo, los nativos me volvieron a amenazar diciendo que me iban a comer. Rogué que me diesen otra oportunidad. Me la dieron y les di el ídolo. Parecían estar contentos, y me dejaron explorar el pueblo a solas.

Viendo que tenía una oportunidad para poder añadir alguna cosita a mi inventario, me dirigí hacia la caseta de los nativos y cogí el recoge-plátanos de Herman. A la salida vi a Toothrot vagando por la entrada del pueblo, murmurando como siempre. Obviamente había venido en busca de su recolector. Se lo cambié por la llave de la Cabeza del Mono. Desde luego era la llave más rara que había visto en mi vida:

Era un palo largo y blanco con unos trozos de algodón pegados a cada extremo.

Acababa de entrar en la jungla cuando me di cuenta de que los nativos podrían tener alguna información sobre la Cabeza del Mono. Volví al pueblo y les hice unas preguntas. Me dijeron que LeChuck estaba escondiendo el ingrediente principal de algún tipo de pócima anti-fantasmas dentro de su barco fantasmal, debajo de Monkey Island™. La entrada a la guarida de LeChuck se encontraba en el estómago del gigantesco Mono.

Por accidente los nativos también me dijeron que tenían una forma secreta de navegar a través del laberinto que llevaba al escondrijo de LeChuck: la cabeza disecada de un navegante de un barco. Necesitaba esta cabeza, pero los nativos no querían desprenderse de ella. Les di uno de los folletos que me había regalado Stan, el panfleto titulado "Cómo avanzar en la navegación". Observé detalladamente la cabeza del navegante y pensé dos veces si realmente la quería. ¡Qué asco! Volví al lado sur de la isla.

Capítulo Dieciocho: Donde me traga un mono y pongo mi confianzus en la cabezus del navegantus

Según observo la gran Cabeza del Mono, me entran unas ganas inexplicables de usar la llave con ¡la gigantesca oreja del mono!

Me quedé completamente asombrado, funcionaba: la boca del mono se abrió y salió una lengua, invitándome a pasar al enorme estomago. Entré y bajé por una escalera hecha a base de vértebras del mono. Ante mí se encontraba un confuso laberinto de pasadizos y de organismos corporales enlazados. Las paredes y los suelos eran globos de ojos sobresalientes, narices, manos y corazones humanos resbaladizos de gran tamaño. Esa no fue la primera vez en la que hubiese deseado no haber salido nunca de mi confortable casa del antiguo mundo.

Consulté la cabeza del navegante. Para ser una cabeza decapitada, cooperaba extremadamente bien. Cada vez que descansaba un ratito,

giraba en mis manos y apuntaba hacia el camino correcto. La cabeza me llevaba en todas las direcciones. Hubo veces que creí volver hacia atrás, pero aun así siempre me encontraba en nuevas zonas de este lugar tan tenebroso.

Tras lo que parecían horas de caminata, la Cabeza me llevó al barco pirata del infame pirata LeChuck.

Capítulo Diecinueve: Donde exploro la guarida de LeChuck y obtengo lo que necesito para acabar con él

El barco resplandecía con una luz azul tenebrosa. Me tragué mi temor, dándome cuenta de que la raíz vudú que LeChuck poseía en su barco era la única posibilidad de poder destruir a un fantasma y representaba mi única esperanza para liberar a la Gobernadora, haciéndose así realidad mis sueños. Me dirigí hacia el barco.

¡Estaba repleto de fantasmas! Estaban bailando y jugueteando, tocando instrumentos, arrojando sus calaveras segun el ritmo de la música. Un espectro con una cabeza desmontable me vió venir y me echo del barco.

Luego me acordé de que los nativos me habían dicho que el collar de la cabeza del navegante me haría invisible a los fantasmas. Desafortunadamente, la cabeza no quiso darme su collar. Discutimos sobre el tema hasta que me dió la razón tras amenazarle con mandarla de un puntapié a la lava. Me puse el collar y subí de nuevo al barco, esperando que esta vez no me viesen.

Y no me vieron, pero cuando intenté abrir la puerta que chirriaba en popa, sí que me oyeron. Me di por vencido con esa puerta e intenté entrar por el lado opuesto, ¡lo cual me llevo al mismísimo camarote de LeChuck! El macabro fantasma estaba mirando por la ventana del camarote. Una llave importante colgaba a su lado en la pared. Cuando me acerqué para cogerla, un sexto sentido alertó a LeChuck, ya que se dió cuenta. Temiendo probar el método directo, intente pensar en una forma original de poder obtener la llave.

Me acordé de la brújula que me había regalado Stan y que contenía un potente imán. Apunté la brújula hacia la llave, la cual se deslizó en silencio hacia mí. Con la llave en mano, le dejé a LeChuck con sus asuntos.

De nuevo en la cubierta principal, encontré una escotilla que bajaba a los camarotes de la tripulación. Nunca creí que los fantasmas durmiesen. Las implicaciones teológicas son impresionantes, pero esa es otra historia. Un miembro de la tripulación estaba durmiendo la mona en la litera. Estaba deseando obtener de forma inmediata la botella de grog del fantasma dormilón, pero siempre que me acercaba a ella, la abrazaba como si se tratase de un oso de peluche.

Seguí caminando por el cuarto, entrando a una bodega donde me encontré con unos animales fantasmas. Finalmente se me ocurrió que a lo mejor una pluma de fantasma podría funcionar para despertar a un espectro durmiente. Intenté coger uno de los pollos fantasma y acabé cogiendo una pluma. Volví hacia el miembro de la tripulación que estaba durmiendo y le hice cosquillas en los pies un par de veces. Al final soltó la botella de grog.

Me guarde la botella en el bolsillo y volví para explorar aún más la habitación de los animales fantasma. Encontré un cajón cerrado mediante clavos, cadenas, tornillos, cuerdas, pegamento y soldadura. Obviamente ese cajón contenía algo importante. Al lado del cajón habia una escotilla en el suelo cerrado con llave.

Usé la llave del camarote de LeChuck en la escotilla y descendí a otra bodega, donde me encontré con una rata fantasma rabiosa. Quería coger un poco de manteca del cubo situado detrás de ella, pero no me atreví a acercarme a ese pequeño diablillo con los dientes de filo de cuchillo. De repente se me ocurrío echar un poco de grog en un cuenco cercano, cosa que se zampó gustosamente ese animalucho glotón. Poco después dormía la mona en el suelo.

Cogí un poco de manteca escurridiza del cubo y volví a subir a la cubierta del barco, donde lubriqué la puerta que chirriaba. La puerta se abrió sin problemas. Una vez dentro, encontré unas herramientas fantasma... y la entrada a la bodega. ¡Seguro que allí se encontraba encarcelada mi querida Gobernadora!

Tenía que recuperar la raíz vudú y persuadir a los nativos para que me preparasen más pócima anti-fantasma antes de poder rescatar a la Gobernadora. Bajé las herramientas a la bodega donde había cogido la pluma fantasma y las use para abrir el cajón resplandeciente.

Dentro del cajón encontré una raíz mágica vudú.

Capítulo Veinte: Donde efectuó un pedido de zarzaparrilla y me encuentro con un mono con tres cabezas

Abandoné el barco y volví hacia el pueblo. Los nativos estaban requetecontentos de poder preparar la salsa de los mil fantasmas. Armado para la interferencia espectral, volví al barco fantasma para vengarme.

Desafortunadamente, para cuando llegue, LeChuck ya había emprendido su viaje. Uno de los miembros de la tripulación me comentó que LeChuck se había llevado a la Gobernadora a Mêlée Island™. ¡El repugnante bandido quería casarse con mi prometida!

Según me disponía a marcharme de las catacumbas, me di cuenta de que mi barco se encontraba en el fondo del océano. ¿Cómo iba a volver a Mêlée? Afortunadamente, Toothrot acudió en mi ayuda. Admitió que tenía su propio barco y lo usamos para volver a Mêlée Island™.

Capítulo 21: Donde me lio a golpes

Al llegar a Mêlée Island™, fui rápidamente al muelle. Perdí poco tiempo con el fantasma en el muelle; la botella mágica de seltz funcionada estupendamente.

Atravesé el pueblo rápidamente y me encontré con otro espectro. Me encontraba armado y a la vez desesperado, por lo que el fantasma que quería ver mi invitación a la boda se convirtió rápidamente en un flan cósmico. Entré a la iglesia a toda prisa y a voces le dije al pastor que parase la boda.

La confrontación con mi astuto rival LeChuck por fin había llegado. Según me preparaba para destruirle, mi gatita nos sorprendió a ambos. ¡Tenía su propio plan para derrotar a LeChuck!

Me encantan las mujeres con carácter. Estuve a punto de enfrentarme personalmente al malvado espíritu pirata, cuando éste recurrió a la violencia física, y he de admitir que era francamente bueno. Me pegó con el estilo y con la gracia de un camión de tres toneladas, ejem, digo cañón. Me elevé formando un arco elegante y caí al otro lado de la isla, soltando mi cerveza de raíz vudú, mi única arma contra LeChuck. Las cosas no iban muy bien.

LeChuck me golpeó una y otra vez. De repente me encontré observando el interior de lo que parecía ser la máquina de grog del local de Stan. Una botella de cerveza de raíz salía de la máquina según entraba yo. Oí la voz de Stan, aislada por las paredes de la máquina. Unos momentos más tarde, parecía que la voz de Stan se iba alejando rápidamente. Por alguna razón, eso no me molestó en absoluto. Lo que resulto ser más molesto fue que LeChuck me arrancó de la máquina de grog y se preparó para darme otro golpe...

Pero yo, con mis veloces pies y con una mente aun más rápida, cogí la botella de cerveza de raíz que se había caído de la máquina de grog. Armado con un buen sustituto de la botella mágica de seltz, pulvericé a LeChuck enviándole directamente hacia el olvido.

LeChuck explotó magníficamente, alumbrando la isla entera e introduciéndome a un atardecer con velada romántica y apasionada incluida. Oí un ruido detrás de mí, y al darme la vuelta me encontré a mi bomboncín.

Ella, requetecontenta, me quería invitar a una cerveza de raíz.

Epílogo: Donde reflexiono sobre los hechos

Mirando hacia el pasado, me cuesta creer que fui un chico inocente y modesto al llegar por primera vez a Mêlée Island™, con ganas de pelea y de buscar fortunas. Ahora soy un hombre, endurecido por la batalla, rico y aún enamorado locamente de la Gobernadora. Parece ser que ya no me queda mas por hacer. Podría vivir sereno y en paz el resto de mis días.

Sólo que aun hay algo que me sigue molestando.

Nunca llegué a descubrir el Secreto de Monkey Island™...

Cosas para Probar

(En general mira todos los objetos en el juego, incluso si no los puedes coger.)

En el pueblo de Mêlée Island™:

Decir a la adivina que te diga tu futuro.
Hablar con todos los piratas del Scumm Bar.
Decir a los piratas jefe que te digan lo que es el grog.
Hablar con el perro en el Scumm Bar.
Jugar con la rata cerca de los hombres de baja moral.
Coger las actas APA de los hombres de baja moral.
Dirigirte al callejón al ver que te están llamando.
Intentar robar en la tienda.
Una vez más, intentar robar en la tienda.
Intentar robar una y otra vez de la tienda.
Mirar el cartel y el reloj.
Entrar por todas las puertas del pueblo.
Liberar a la rata de la prisión.
Salvar el juego y ahogarte cuando Fester Shinetop te eche al mar.

En las afueras de la isla de Mêlée Island™:

Mira la raíz en el bosque.
Hablar con Meathook antes de que hayan raptado a la Gobernadora y dile que te muestre su tatuaje charlatán.
Mirar todos los barcos de Stan e intenta comprar los que no puedas pagar.

En el barco pirata:

Leer el libro de navegación del capitán.
Amenazar a la tripulación y luego intenta explicarles lo que significa la palabra 'pasar por debajo de la quilla', según tu juicio.

En Monkey Island™:

Caminar hacia la derecha del montón de rocas.
Hablar con Herman Toothrot.
Hundir tu barco con el arte primitivo.
Decirle a los nativos que miren al mono de tres cabezas detrás de ellos. (Díselo dos veces).
Observar a las personas que parecen pinchos morunos a las afueras de la Cabeza del Mono.
Dejarte capturar por los nativos una y otra vez para que te encierren en la choza.

En el barco pirata de LeChuck:

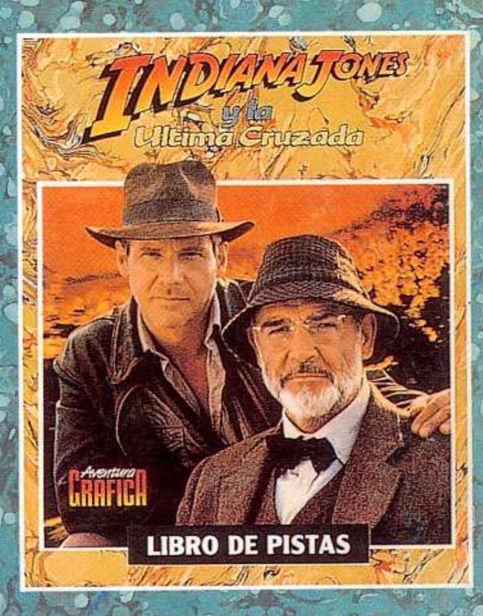
Subir al barco fantasma antes de usar el collar de globos de ojos.

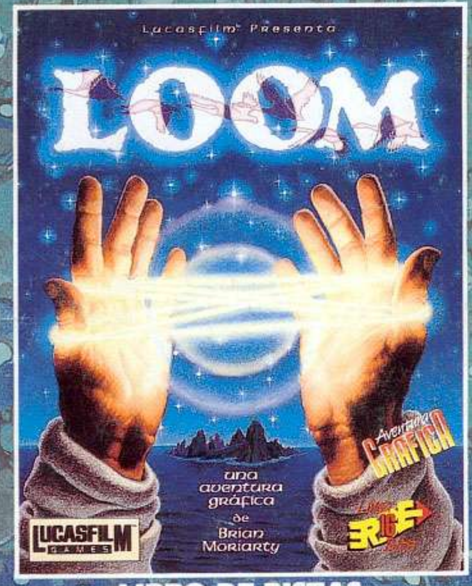
Final del juego (De vuelta en Mêlée Island™):

Dejar que LeChuck te golpee de un lado a otro de la isla.

OTROS LIBROS DE PISTAS DISPONIBLES







LIBRO DE PISTAS

LUCASFILM GAMES

